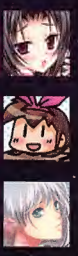
スーパーストリートファイターIV ARCADE EDITION特集!
平成22年11月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第12巻 第1号 通巻128号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
eb! enterbrain
2011
January
No.128
定価
980yen
10th thanks! eb!
特集1
◉俺より強いやつが待つ場所は「アーケード」!
新要素解説&攻略でライバルと差を付けろ!!
スーパーストリートファイターIV
ARCADE EDITION
開幕指南書
◉闘い方をバッチリ教えます!
新キャラクター「ユン」「ヤン」徹底解析
◉何がどう変わった!? 全プレイヤー必読
全35キャラクター変更点総チェック
◉世界の「闘神」直伝! 対戦格闘ゲーム勝利の方法論
ウメハラコラム
特集2
◉10年以上のブランクだって問題無し!
今日から始める
ダライアスバースト アナザークロニクル
基礎講座
◉オリジナルモード全ZONEボス公開!
バースト使いこなし術
◉クロニクルモードの仕組みとは?
四人で遊ぶ意味がある!! 多人数プレイのススメ
特集3
◉稼働に備えて新キャラ&変更点をチェック!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II
スタートダッシュ必須知識集
◉新情報とコンボ特集の二本柱でお届け!!
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
◉デッキ構築のイロハ、教えます!
戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
◉新Ver.稼働迫る! 今作のゲストや変更点を掘り下げる!!
LORD of VERMILION II
ULTIMATE Ver. 狂気の輪廻
◉270を超える「Ver.3.592」の変更点を全公開!
三国志大戦3 WAR BEGINS
◉今月も豪華アーティストインタビュー満載!
PON×wac×TAMA『pop'n music 19 TUNE STREET』
植松伸夫×TOMOSUKE×YUEI
『GuitarFreaksXG & DrumManiaXG』ほか
BEAT MAXIMUM
◉ほんたにかなえが描く
お市はまさに驚萌!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
◉ねおちおさんも冬支度?
ほのぼの某業界擬人化漫画
えすえぬ家の人々
◉高校生の波動拳は世界を救うか? エンタメWEBノベル
アルカディアノベル
[俺の波動拳が世界を救うIIダッシュ]

XBOX LIVE
arcade
闘え！
誰よりも強くなるために。
待望のオンライン対戦で世界各地の好敵手(ライバル)に挑め!!
THE KING OF FIGHTERS 2002
UNLIMITED MATCH™
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ

一目次一
CONTENTS ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.128
2011 JANUARY

第一特集
俺より強いやつが待つ場所は「アーケード」だ!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION 開幕指南書

第二特集
10年以上のブランクだって問題無し!

今日から始めるDBAC(ダライアスバースト アナザークロニクル)基礎講座

第三特集
稼働に備えて新キャラ&変更点をチェック!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ スタートダッシュ必須知識集

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

PRESENT 一賞品一

応募締切 2010年12月30日(木)当日消印有効

1. SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION ポスター 2枚セット(カプコン提供)3名
2. BLAZBLUE SONG ACOORD #2 with CONTINUUM SHIFTⅡ(ティームエンタテインメント提供)2名
3. BLAZBLUE SONG ACOORD #2 with CONTINUUM SHIFTⅡ 声優寄せ書きサイン色紙(ティームエンタテインメント提供)2名
4. スーパーリアル麻雀 リムーバブルカレンダー2011(ebten提供)3種各1名※種類は選べません。
5. ほんたにかなえ先生直筆サイン色紙(編集部提供)1名
6. ナムコ・クラシックポスター3枚セット(バンダイビジュアル提供)3名
7. 東京ジョイポリス ペアパスポート(セガ提供)1名
8. パックマン限定版 モレスキンノートブック ヴォラン4冊セット(バンダイナムコゲームス提供)1名
9. 戦国大戦 オリジナルデッキケース 全三種類3名※種類は選べません
10. 戦国大戦 カードイラストクリーナー&メダルプレート付携帯ストラップ全4種類1名
11. シューティングゲームサイド(マイクロマガジン社提供)3名
12. ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません
13. プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません
14. 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

俺より強いやつが待つ場所は「アーケード」だ!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋パンチ、キック各3ボタン
■発売日：2010年12月16日
■使用基板：TypeX2

いざ、決着の時が来た!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

開幕指南書

本特集の表記について
●コンボ・動作の表記について（P007,P009,P010-013）
C……キャンセルでのつなぎ
SC……スーパーキャンセルでのつなぎ
EX……EXセービングでのつなぎ
●コマンド表の技分類表記について（P006,P008）
特……特殊技／投……投げ技／必……必殺技／T……ターゲットコンボ／S……スーパーコンボ／U……ウルトラコンボ
●記事中の略称について
ゲージ略称のほか、以下の略称を用いています。
セービングアタック……セービング／レバーニュートラル……N／攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ

すべてのアーケード対戦格闘ゲーマーが待っていた! コンシューマ版『スパⅣ』が超進化を遂げて、"ARCADE EDITION"の名を引っさげてゲームセンターに帰ってきた! 俺より強いやつと闘いたいプレイヤー必読、稼働直前の最終最新情報特集!!

『スパⅣ AE』ムック発売決定!! アルカディア責任編集による、『スパⅣ AE』を極めたいプレイヤーに贈る攻略ムック。刊行は2010年2月予定。期待して待て!

INDEX

特報! 「闘劇'10」『ストⅣ』DVD ebten専売でリリース!

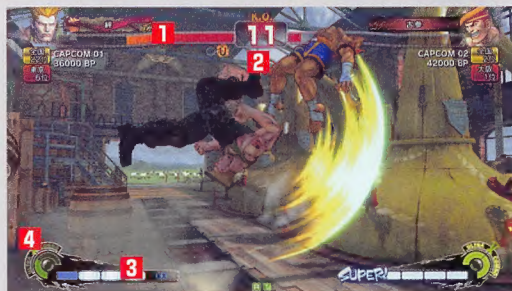
2010年9月に開催された対戦格闘ゲームの祭典「闘劇」での『ストリートファイターⅣ』の闘いを完全収録! エンターブレインの通販サイトebten限定販売だ!

「闘劇'10 SUPER BATTLE DVD Vol.1 ストリートファイターⅣ」
発売日／2011年1月8日（土）
価格／3,990円（税込）
※詳しい情報は右のQRコードをチェック!

ゲーム画面の見方 ～始める前に知ろう!～

1 体力ゲージ
ゲージが0になると敗北。セービングアタックのダメージは白で表示され時間経過で回復する。

2 タイムカウンター
0になるとラウンド終了。体力ゲージの多い方が勝利となる。

3 スーパーコンボゲージ（SCゲージ）※記事中の略称
技を出す、当てる、受けるなどのアクションで増えるゲージ。EX必殺技、EXセービング、スーパーコンボを使用するときにゲージを消費する。

4 リベンジゲージ（Rゲージ）※記事中の略称
ダメージを受けると増加する。一定量（50%）を超えると、大きなダメージが与えられるウルトラコンボが使用可能になる（ウルトラコンボはゲーム開始時に選択した技が発動できる）。

ココが『アーケードエディション』

基本事項指南

ここでは『スパⅣ AE』ならではの特徴を紹介。新規要素が多数追加されているので、プレイ前にチェック!

家庭機版『スパⅣ』から大幅強化!

2010年に発売されたXbox360/PS3版『スーパーストリートファイターⅣ』(以下『スパⅣ』)をベースに、各部の調整&新規要素を加えて登場したのが本作『スパⅣ AE』だ。キャラクター、ユンとヤンの追加が本作最大の注目点だが、従来キャラクターの性能もベストなゲームバランスの観点から細微にわたるまで調整。変更点の数はなんと500カ所以上に及ぶのだ!

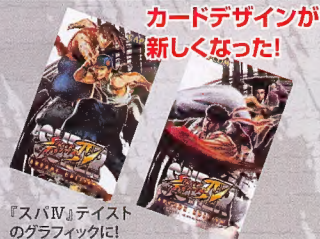
新たに加わったユンとヤン。『ストⅢ』から参戦。

新規キャラクター参戦!

従来キャラの性能変化

変化の詳しい情報は、P010から掲載!

ICカードは引き継ぎ可能!!

初回プレイ時に、アーケード版前作『ストリートファイターⅣ』(以下『ストⅣ』)で用いたカードを入れることで、カードに登録されていたキャラクターが自動的に『スパⅣ AE』用へと引き継がれる。そのまま『スパⅣ モバイルサイト』へアクセスすればプレーヤー情報も引き継がれるのだ。

カードデザインが新しくなった!

『スパⅣ』テイストのグラフィックに!

要望の多かったカードの再発行が可能に!

万が一、ICカードを無くしても安心！　従来できなかった再発行手続きができるようになった！　キミの戦歴はムダにならないぞ。

前作『ストⅣ』から追加される情報／変更される(できる)情報

●引き継ぎ称号

『スパⅣ』からの引き継ぎで『スパⅣ AE』をプレイすると、バトルクラスに応じた称号がプレゼントされる。ゲットできるのは右の四つだ。

称号	取得条件
古参	前作から引き継ぎ時に自動的に取得。
古強者	「Aクラス」以上のキャラで引き継ぐと取得。
EX-MASTER	「MASTER」のキャラで引き継ぐと取得。
EX-G.MASTER	「GM」のキャラで引き継ぐと取得。

●名前

引き継いだあと、「スパⅣ AEモバイルサイト」へ登録するときに一度だけ変更ができる。

●Zeny

9850ゼニーまで引き継ぎが可能。『スパⅣ AE』稼働日まで『スパⅣ』で上限目指してみよう。

●称号

『ストⅣ』で取得したイベント称号や特別称号は引き続き使えるが、ゼニーSHOPで購入した称号は引き継げない。

●アレンジコスチューム

『ストⅣ』で購入したものはすべて使用可能。

モバイルサイトに登録して修業の道へ!!

前作同様、携帯対応の「スパⅣ AEモバイルサイト」へ登録すれば、プレイ結果の閲覧・記録はもちろんのこと、プレイヤーの称号が設定できたり、アレンジコスチュームが入手できるなどのお楽しみがいっぱい。『スパⅣ AE』をとことん極めたいプレイヤーはぜひ登録するべし！　今回から追加された新規要素&機能もある。その特徴を紹介しよう。

新規要素 「バトルチャレンジ」でCP&ゼニーを稼げ!

モバイルサイトで設定した課題をクリアするモードが搭載。成功すればチャレンジポイント(CP)とゼニーをゲットできるぞ!

チャレンジ結果は、対戦終了後に表示される。課題で試合の緊張感がさらに増す!

複数の課題が収められた「チャレンジパック」を設定。課題内容は、簡単なアクションを実行するだけのものから、テクニカルなものまでさまざま!

CHALLENGE 02

ﾁｬﾚﾝｼﾞﾊﾟｯｸを設定してください

課題をｸﾘｯｸするとその詳細が確認できます。対象、判定条件、報酬をｸﾘｯｸすると詳しい説明をご覧いただけます。

課題を「CHALLENGE 02」に設定しました。

01

課題:ｱﾋﾟｰﾙを2回以上決めよ

対象:CPU

判定条件:ROUND

報酬:80 CP 30 Zeny

称号を取得&維持せよ!

最大の変更点。本作から称号は「レンタル制」になった。消費レンタルコストには150ゼニーから1500ゼニーまで。称号を維持するためには、闘い続けてゼニーを稼がなくてはならない。

家庭機版と同じコスチュームが入手可!

Xbox360／PS3版と同じコスチュームが収録されている。家庭機用プレイヤーにとっては、お気に入りの衣装で闘えるのがうれしい!

コスチュームをアーケードと家庭機で一致させれば、キャラクターへの愛着もいっそうアップ!

名勝負の戦歴を保存

友達との名勝負や、有名プレイヤーとの対戦の記録を残したいときに便利な機能。消したくない対戦履歴を最大10件まで保存することができるようになった。

日付と時間、対戦した場所がバッチリ残せる。アーケードで闘うプレイヤーなら、ずっと残しておきたい勝負を何度も体験するハズ。そんなときに便利な機能だ。

思い出の対戦結果

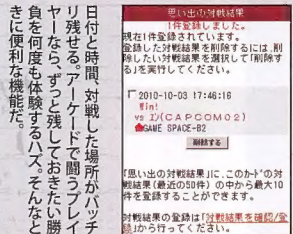
1件登録しました。

現在1件登録されています。
登録した対戦結果を削除するには、削除したい対戦結果を選択して「削除する」を実行してください。

2010-10-03 17:46:16
Win!
vs ｴﾝ(CAPCOM02)
GAME SPACE-B2

削除する

「思い出の対戦結果」に、このｶｰﾄﾞの対戦結果(最近の50件)の中から最大10件を登録することができます。

対戦結果の登録は「対戦結果を確認/登録」から行ってください。

iPhoneにも対応!

ついに「スパⅣ AEモバイルサイト」がiPhoneでもアクセスできるようになった！　喜ぶ人も多いハズ!

スパⅣAE事典　「スパⅣ AEモバイルサイト」では、前作「ストⅣ」同様に自分の拠点となる「マイ店舗」の設定が可能。「マイ店舗」でプレイして得られるスタンプは、コンテンツSHOPで買い物以外にも、新規モード「バトルチャレンジ」で獲得できるゼニー倍増ボーナスとしても利用できる。これらをうまく使いこなしてゼニーをいっそう効率よく増やすことができるぞ。

NEW COMER! 新キャラクター徹底解析 PART1

『ストリートファイターIII』から遂にユンが参戦!代名詞とも言える「雷撃蹴」と「幻影陣」は健在。素早い動きでほんろうし、攻め倒そう!

	種別／技名	コマンド
投	戟鉢風颱	(近距離)→ or N＋弱ⓅⓀ同時押し
投	猿倒蹴撃	(近距離)← ＋弱ⓅⓀ同時押し
特	旋風脚	→＋中Ⓚ
特	打開	→＋強Ⓟ
特	雷撃蹴	(垂直or前方ジャンプ中)↘＋Ⓚ
T	1	(ジャンプ中)弱Ⓟ →→+強Ⓟ
T	2	(しゃがみ)中Ⓟ → (しゃがみ)強Ⓟ
T	3	(しゃがみ)強Ⓚ → (立ち)強Ⓚ
T	4	(遠/近距離立ち)中Ⓟ → (立ち)強Ⓟ →←+強Ⓟ
T	5	(近距離立ち)弱Ⓟ → (立ち)弱Ⓚ → (立ち)中Ⓟ
必	虎撲子★	↓↙←＋Ⓟ(弱Ⓟで発動時フェイントに変化)
必	絶招歩法★	↓↘→＋Ⓟ
必	鉄山靠	→↓↘＋Ⓟ
必	二翔脚	→↓↘＋Ⓚ
必	前方転身	→↘↓↙←＋Ⓚ
必	EX虎撲子★	↓↙←＋ⓅⓅ
必	EX絶招歩法★	↓↘→＋ⓅⓅ
必	EX鉄山靠	→↓↘＋ⓅⓅ
必	EX二翔脚	→↓↘＋ⓀⓀ
必	EX前方転身	→↘↓↙←＋ⓀⓀ
S	幻影陣	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
U	揚炮★	↓↘→↓↘→＋ⓅⓅⓅ同時押し
U	槍雷連撃	↓↘→↓↘→＋ⓀⓀⓀ同時押し

※★の技は、アーマーブレイク属性あり。

ウルトラコンボ

揚炮

強烈な四連撃で相手を浮かせる。最初のうちはこちらを選択するのがおすすめだ。

槍雷連撃

連続攻撃から相手を浮かせたたき付ける。飛び道具を避けるのに使っていこう。

通常技

近距離or遠距離立ち弱Ⓟはガード、ヒット共に有利と連係の要。また、近距離立ち弱Ⓟはしゃがみ弱Ⓟと共に最速クラスの発生を誇る。遠距離立ち中Ⓟはキャンセルがかかるので、連続技や連係で使いやすい。近距離立ち中Ⓚはヒット時に相手を浮かせられ、その後が追撃が間に合う。また、ジャンプキャンセルが可能だ。しゃがみ中Ⓚはそこそこリーチがあり、キャンセルがかかる下段技。遠距離立ち強Ⓚはリーチがあり、足元のやられ判定が小さいので下段技に勝ちやすい。→＋中Ⓚは発生がそこそこ早く、見切られにくい中段攻撃だ。ジャンプ中Ⓚは斜め下方向に攻撃判定があり、跳び込みに使える。ただし、めくりは狙えないので注意しよう。ジャンプ中↘＋Ⓚ（以下、雷撃蹴）は弱＜中＜強の順に角度が緩くなり、移動距離が長くなる。

しゃがみ中Ⓟはスキが小さいので暴れつぶしに便利だ。

ユンの雷撃蹴はヤンよりも低い高度で出せるのが最大の特徴。

必殺技

●虎撲子／両手を突き出し攻撃する。弱版はフェイントで、SCゲージは増加しない。中or強版は発生が遅いが、ヒット時に相手を吹き飛ばして画面端なら追撃可能。飛び道具消しに使え、SCゲージ溜めにも便利な技だ。EX版は出始めから発生少し前まで下半身無敵だが、ガード時のスキは大きい。ヒット時は壁にバウンドし、追撃できる。

●絶招歩法／片腕を突き出し突進。弱＜中＜強の順に移動距離が長く、発生も遅くなる。中or強版は先端を当てると反撃を受けにくい。EX版は2段技で、ガードされても若干有利と奇襲に最適。地上ヒットなら弱絶招歩法や揚炮で追撃できる。

●鉄山靠／ショルダータックルで攻撃。弱版はしゃがみ中Ⓟ以外の中攻撃から連続ヒットし、ガードされても反撃を受けにくい。中or強版は発生が遅いが、移動中は高い位置を飛ぶ飛び道具を避けられる。EX版は2段技に変化。発生が早くなり、中or強版よりも飛び道具に反撃しやすい。ガードされると反撃を受けるので必ずヒットさせよう。

●二翔脚／上昇する二段蹴り。弱版は無敵技で、対空に便利。ただし、弱or中版はしゃがみ状態の相手に当たらないので要注意だ。強版は発生が遅いが、発生直前まで無敵がある。EX版は無敵かつ発生が早いため、割り込みで役立つ。ヒット時は弱絶招歩法で追撃できるが、地上ヒットだと高難度。

●前方転身／相手の背後に回り込むダメージ0のコマンド投げ。追撃できるのが利点で、欠点は空振り時のスキが膨大なことだ。通常版はヤンの前方転身よりも発生が早く、投げ間合いは通常投げより広い。EX版は発生が早くなり、投げ間合いは伸び、出始めから対投げ無敵も付加される。

●幻影陣／一定時間の間、通常技や必殺技が強化される。詳しくは欄外参照。

●揚炮／1段目が当たると相手をロックする。出始めに無敵時間があるので、割り込みなどに使える。ヒット時は絶招歩法などで追撃しよう。

●槍雷連撃／無敵かつそこそこリーチがあるので飛び道具を避けるのに使っていこう。

スパⅣAE事典 ■幻影陣解説:通常技はジャンプ、ダッシュ、バックステップでキャンセル可能になる。ジャンプ攻撃以外の技が空中ヒット時に吹っ飛ぶようになる。また、ほぼすべての技に追撃判定が付く。絶招歩法は3段技になり、ガードされても微不利。弱鉄山靠は2段技で、ガードされても若干有利に。虎撲子は発生が早く。前方転身は発生が早く。揚炮、槍雷連撃はロックしないように。

STEP 1 対戦基本セオリー

まずは前方ジャンプから強雷撃蹴で強襲し、接近戦を仕掛けていくのがユンの基本戦法だ。この中距離からの雷撃蹴に対して相手が無敵対空技で対空迎撃してくるようなら、垂直ジャンプ→弱雷撃蹴のフェイントで対空技を空振りさせよう。もし相手が打点の高い中攻撃などを中距離で振って雷撃蹴を防止してくるなら、遠距離立ち強Ⓚや➡＋強Ⓟで相手の技の外からつぶすといいぞ。ほかにも、セービングアタックで待ち構えてくるようなら、アーマーブレイク効果の絶招歩法でつぶしたい。

地上戦ではしゃがみ中ⓀⒸ弱鉄山靠がけん制として使いやすい。相手が手を出さないと空振りする間合いでも、常に弱鉄山靠を仕込んでおくとヒット時に連続ヒットしてくれるのでダメージを稼げるのだ。相手がしゃがみ中Ⓚなどで打点の低い攻撃でけん制してくるならば、低空雷撃蹴、➡＋中Ⓚ、遠距離立ち弱Ⓚ→仕込み弱絶招歩法（⬇⬋⬅＋弱Ⓚ→弱Ⓟずらし押しで入力）でつぶす選択肢も覚えておくといいぞ

対空は、弱二翔脚が基本。少しでもダメージを取りたいときは、EX二翔脚→弱絶招歩法もあり。

飛び道具には虎撲子で消しつつSCゲージをためるか、EX鉄山靠で抜けつつ反撃を狙おう。

プレイインプレッション ときど's EYES

打撃がメインのキャラクターで、しかもコマンド投げも持っている。そしてリーチもある。さらにコンボもガンガンつながる。これは強いハズだよね！　とりあえず、ユンの持ち味を活かした闘いをしたいときは、まずEX絶招歩行を出す。それをキッカケにさまざまなコンボにつなげられますからね。ただ、地上が弱いのでジャンプで上から寄る闘い方が主になっていくよね。キャラランク的に中の上くらいに位置するキャラになるんじゃないかな？

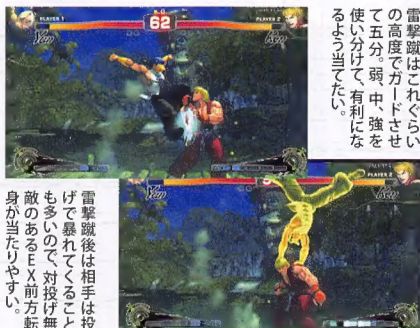
『ストⅢ 3rd』でユンを使っていた人にとっては、すんなりなじめるハズ。初めての人にも扱いやすいと思いますよ。

STEP 2 対戦応用戦術

雷撃蹴でうまく接近できたら、しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち弱Ⓟまで入れ込んでヒット確認しよう。ここでヒットしていたら遠距離立ち中Ⓟにつなぎ、ガードされていたら、崩しの通常投げ、コマンド投げ、暴れつぶしのしゃがみ中Ⓟでガードを揺さぶろう。このとき、通常投げは中Ⓚ→弱Ⓟ弱Ⓚずらし押し入力のスライド投げを使わないと届かないので注意しよう。ほかにも、雷撃蹴の後はヒット確認せずに通常投げで投げるのも攻めの展開が早いので有効な手だ。なお、投げるときは前方投げを使い、中絶招歩法で近づき起き攻めを仕掛けよう。

近距離立ち弱Ⓟはガードでも3F有利なので、ここからの投げは強力。

雷撃蹴はこれぐらいの高度でガードさせて五分。弱、中、強を使い分けて、有利になるよう当てたい。

雷撃蹴後は相手は投げで暴れてくることも多いので、対投げ無敵のあるEX前方転身が当たりやすい。

注目ポイント SCゲージをためて幻影陣で一発逆転！

SCゲージを100%ためれば、対空の弱二翔脚からコンボⅢに、けん制のしゃがみ中ⓀなどからコンボⅣを決められるので相手に絶大なプレッシャーを与えられるぞ。さらに、コンボ後の雷撃蹴の後は相手は空中で復帰するので、相手が着地する前に前方に歩こう。すると、相手の背後に潜れるぞ。

雷撃蹴空中ヒットからの起き攻めでは裏回りに加えて、前方転身と打撃の二択も仕掛けていこう。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→遠距離中ⓅⒸ強二翔脚

Ⅱ 近距離立ち弱Ⓟ→弱Ⓚ→中ⓅⒸEX絶招歩法→揚炮→EX鉄山靠

Ⅲ 弱二翔脚→幻影陣→遠距離立ち中ⓅⒸ➡＋中Ⓚ×2→遠距離立ち中ⓅⒸ➡＋中Ⓚ→中絶招歩法→［遠距離立ち中ⓅⒸ➡＋中Ⓚ］×2→中絶招歩法→近距離立ち中ⓀⒿ強雷撃蹴

Ⅳ 遠距離立ち中ⓅⒸ弱鉄山靠SC幻影陣→遠距離立ち強ⓀⒸ弱絶招歩法→➡＋中Ⓚ×2→近距離立ち中ⓅⒸ➡＋中Ⓚ→弱絶招歩法→近距離立ち中ⓅⒸ➡＋中Ⓚ→弱絶招歩法→近距離立ち中ⓀⒿ強雷撃蹴

コンボ解説

Ⅰは下段からの基本コンボ。Ⅱは揚炮を決めるためのコンボ。しゃがみ中Ⓟ→近距離立ち中ⓅⒸEX絶招歩法始動でも決まる。EX絶招歩法からの揚炮は、EX絶招歩法でカメラに写ってる端に到達した付近で入力しよう。追撃猶予は短いため、難度は高い。Ⅲは対空からの幻影陣コンボ。弱二翔脚が地上ヒットだと遠距離立ち中Ⓟで拾うのが難しいキャラも居る　ので要注意。弱二翔脚空中ヒット時のみ狙った方が無難だ。Ⅳは画面を横断する幻影陣コンボ。ヒット確認して幻影陣を出すこと。

カラーバリエーション

アレンジコスチューム

コック風の容姿。帽子もそれらしいものになっているのがポイント。

スパⅣAE事典 ■ユン連続技集：Ⅴしゃがみ中Ⓟ×2→遠距離立ち中ⓅⒸ強二翔脚　Ⅵ近距離立ち中Ⓚ→［（少し前進）揚炮→強絶招歩法］or［弱鉄山靠→強絶招歩法］　Ⅶ前方転身→しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち中ⓅⒸ中二翔脚　Ⅷ（相手画面端）前方転身→近距離立ち中ⓅⒸEX絶招歩法→揚炮→EX鉄山靠

NEW COMER!

新キャラクター徹底解析 PART2

『ストリートファイターⅢ』シリーズに登場した、中国拳法兄弟の弟。蟷螂斬を使用した地上戦に秀でているキャラだ。

	種別／技名	コマンド
投	鷹翻飛雲	(近距離)→ or N＋弱ⓅⓀ同時押し
投	猿倒蹴撃	(近距離)←＋弱ⓅⓀ同時押し
特	旋風脚	→＋中Ⓚ
特	雷撃蹴	(垂直or前方ジャンプ中)↘＋Ⓚ
T	1	(斜めジャンプ中)中Ⓚ → ↘＋中Ⓚ
T	2	(遠/近距離立ち)中Ⓟ → 強Ⓟ →←＋強Ⓟ
T	3	(遠/近距離立ち)弱Ⓚ → 中Ⓚ → 強Ⓚ
必	穿弓腿	→↓↘＋Ⓚ
必	蟷螂斬	↓↘→＋Ⓟ(3回まで連続入力可能)
必	白虎双掌打★	↓↙←＋Ⓟ(弱Ⓟで発動時フェイントに変化)
必	前方転身	→↘↓↙←＋Ⓚ
必	快跑	↓↘→＋Ⓚ
必	EX穿弓腿	→↓↘＋ⓀⓀ
必	EX蟷螂斬	↓↘→＋ⓅⓅ(5回まで連続入力可能)
必	EX白虎双掌打★	↓↙←＋ⓅⓅ
必	EX前方転身	→↘↓↙←＋ⓀⓀ
必	EX快跑	↓↘→＋ⓀⓀ
S	星影円舞	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
U	雷震魔破拳★	↓↘→↓↘→＋ⓅⓅⓅ同時押し
U	転身穿弓腿★	↓↘→↓↘→＋ⓀⓀⓀ同時押し

※★の技は、アーマーブレイク属性あり。

ウルトラコンボ

雷震魔破拳

手刀がヒットするとさらに素早い連続攻撃で敵を切り裂く技。無敵時間が長く、防御手段に。

転身穿弓腿

前方に転がってから連続蹴りを出す。雷震魔破拳よりダメージは低いが飛び道具無敵がある。

通常技

立ち弱Ⓟは近距離、遠距離問わず、ガード、ヒット後に大幅有利。ヒット時はしゃがみ中Ⓚへ目押しでつなげられる。しゃがみ弱Ⓚは立ち弱Ⓚとともに、地上技で最も攻撃発生が早い。近距離立ち中Ⓚはジャンプキャンセルがかかり、相手を浮かせる効果がある。ヒット後は空中で追撃が可能。遠距離立ち中Ⓚは対空として使用可能だ。しゃがみ中Ⓟは攻撃判定が強く、相手の足払いタイプの攻撃をつぶしやすい。→＋中Ⓚは発生の早い中段攻撃。ガードを揺さぶる手段として使える。

ジャンプ中Ⓚはめくり性能があり、ターゲットコンボで雷撃蹴へ移行可能ジャンプ中↘＋Ⓚは弱が最も下方向への角度がきつく、強が遠くまで移動する。ある程度の高度が必要だが、前方、垂直ジャンプから出せるので奇襲に最適だ。

立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚは中Ⓚ部分でジャンプキャンセルができる。

セービングはリーチが長く、全キャラでもトップクラスの性能。

必殺技

●蟷螂斬／前方に踏み込みながら手刀で攻撃。3回まで連続入力することで派生技を出せる。弱はリーチが短い代わりにスキが小さく、強は逆にリーチが長くスキが大きい。いずれのボタンも弱攻撃から連続ヒットし、弱版の1段目はガードされても反撃は受けない。EX版は5連続入力技に変化。2段目まではスキが無く奇襲に最適だ。

●快跑／姿を消しつつ前方へ移動。姿を消している最中は無敵状態で、相手を通り抜ける効果がある。弱が最も移動距離が短く、強が長い。無敵になるタイミングが遅いので、相手をかく乱する用途に向いている。EX版はコマンド完成直後から打撃無敵になるため、相手の攻めへの回避手段として優秀。

●白虎双掌打／踏み込みつつ前方を両手で攻撃。弱版はフェイント、中版は中攻撃から連続ヒット。強版は攻撃発生は遅いが、ガード後有利な状況になる。攻撃判定で飛び道具をかき消すことも可能だ。EX版は強版と同じ程度の発生速度だが、ヒット時は相手を壁にたたき付けてバウンドさせる。

●穿弓腿／跳び上がりつつ蹴る。弱版は攻撃発生と同時まで無敵が持続し、割り込みや対空に使える。中、強、EX版は転がり動作中に相手に触れると自動的に攻撃動作へ移行。攻撃発生まで飛び道具無敵が持続するため、飛び道具対策に便利。

●前方転身／相手の背後に回る投げ技。EX版は通常版より発生が早く、投げ無敵時間がある。投げ後は近距離立ち中Ⓟや近距離立ち中Ⓚで追撃可能だ。

●星影円舞／ヤンの分身を2体出現させる。ヤンが攻撃した一定時間後に、分身も同じ攻撃を出す。

●雷震魔破拳／手刀がヒットすると相手をロックし、追撃を加える。攻撃発生まで無敵時間があり、割り込みや対空に重宝する。また、立ち弱Ⓟ、近距離立ち中Ⓚ、EX白虎双掌打後の追撃にも使える。

●転身穿弓腿／転がり動作中に相手に触れると穿弓腿へ移行する技で、ヒットすると相手をロックして連続蹴りを決める。無敵時間がなく割り込み、対空には不向きだが、飛び道具無敵がある。密着時は攻撃発生が早く、コンボにも組み込みやすい。

スパⅣAE事典 ■ヤン技性能補足:ジャンプ攻撃は基本的に垂直ジャンプ、斜めジャンプともに性能は変化しない。垂直ジャンプ強Ⓟのみ変化し、真横へ攻撃判定が強い技に切り替わる。しゃがみ強Ⓚはスタンダードな足払い。立ち弱Ⓟから目押しで連続ヒットする。転身穿弓腿は空中の追撃に使うと、ロックせずダメージが減少。その代わり相手がダウンする位置が近くなるため、起き攻めが仕掛けやすい。

STEP 1 対戦基本セオリー

地上戦は足払い系に強い立ち弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟ、リーチが長いしゃがみ中Ⓚ、遠距離立ち中Ⓟからのターゲットコンボ、強蟷螂斬、EX蟷螂斬が主力となる。さらに空振り時のゲージタメ能力が高い白虎双掌打も適度にまぜるのが強力。白虎双掌打は攻撃判定が強く、相手のけん制技をつぶしやすいのが利点だ。対空は弱穿弓腿が頼れるが、リーチが短く間合いが遠いと空振りしやすい。リーチに優れた遠距離立ち中Ⓚも併用すること。これら地上戦に加えて、空中からジャンプ中◣+Ⓚ（以下雷撃蹴）を使った奇襲も混ぜていくと効果的。雷撃蹴は高めの打点でガードされると不利な状況に陥る。ガード後はバックステップやジャンプで仕切り直すのが基本。通常投げで割り込もうとする相手には、EX前方転身を狙うのも面白い。

相手が飛び道具を持っているキャラの場合は、中、強、EX穿弓腿、ウルトラコンボの転身穿弓腿で抜けつつ反撃を狙いたい。さらに白虎双掌打で飛び道具を消す行動も使おう。

雷撃蹴はジャンプの軌道を変えられるため、相手は対空技で迎撃しにくい。これで立ち回りの主導権を握っていくのだ。

密着時は有利時間の大きい立ち弱Ⓟでの固めが強力。これでプレッシャーをかけつつ投げや暴れつぶしでガードを揺さぶろう。

STEP 2 対戦応用戦術

前方投げやしゃがみ強Ⓚ、または転身穿弓腿を空中の相手にヒットさせて受身不能のダウンを奪った後は、強力な起き攻めを仕掛けるチャンス。しゃがみ強Ⓚ、転身穿弓腿からはその場から、前方投げ後はダッシュで相手方向に近づいてから、前方ジャンプ中Ⓚでのめくり攻撃と、前方ジャンプ雷撃蹴で表裏の二択を仕掛けていこう。また、中穿弓腿後に相手がクイックスタンディングをしたときも、最速ジャンプめくり中Ⓚと正面ガードになる雷撃蹴で同じ起き攻めが可能。攻撃ヒット後は再度中穿弓腿につなぎ、連係をループしよう。

前方転身は密着から弱Ⓟ1発、EX版は2発刻んでからつかめる。

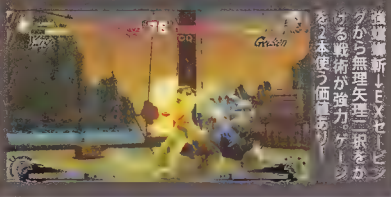
めくりジャンプ中Ⓚからはしゃがみ弱Ⓟにつないでヒット確認。ガードされた場合はここから前方転身や前方投げで崩す。

弱雷撃蹴は角度がきついため、めくりジャンプ中Ⓚが当たる間合いから正面ガードを狙える。ガードするのは至難の業だ。

プレイインプレッション マゴ's EYES

最初、『ストⅢ 3rd』のヤンと比べると、ちょっと「重たい」感じはしたかな？　でも、技の性質は同じだから、なじみやすいですね。ユンと比べてヤンは近づくための技が少ないけど、立ち回りに関する技が優遇されてるよね。一度近づけたらまとまってダメージ与えられるし、ループ的に技が組み立てられますし。近づくまでのテクニカルな感覚を楽しみたい人にオススメですね。近距離の性質が、ユンと若干違うのも面白い。ユンの二翔脚はセビキャンができないけど、ヤンの穿弓腿はできる。『ストⅣ』ならではの闘い方を把握すれば、十分強いキャラだと思います。

注目ポイント 蟷螂斬の硬直に注目 強力なコンボ、二択をかけろ！

強蟷螂斬の2段目を当てた後にEXセービング→ダッシュとすると、ヒット時は+10フレーム、ガード時は+6フレームの状況になる。ヒット時は近距離離立ち中Ⓚや各種ウルトラコンボで追撃しよう。ガード時はダッシュ後に相手のジャンプ、バックステップを封じるしゃがみ弱Ⓚと前方転身の二択を仕掛けていきたい。

強蟷螂斬→EXセービングから無理矢理二択をかける戦術が強力。ゲージを2本使う価値あり！

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ×3Ⓒ▶強蟷螂斬（3ヒット）

Ⅱ しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ▶中穿弓腿

Ⅲ しゃがみ中ⓀⒸ▶強蟷螂斬（1段目）～強蟷螂斬（2段目）EX▶～ダッシュ［転身穿弓腿］or「近距離立ち中Ⓚ→ダッシュ雷震魔破拳］

Ⅳ前方転身→［近距離立ち中ⓅⒸ▶強穿弓腿］or［近距離立ち中Ⓚ→前方ジャンプ中◣+中Ⓚ（空振り）→雷震魔破拳or転身穿弓腿］

コンボ解説

Ⅰは下段始動の基本コンボ。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚは目押しでつなぐ必要がある。Ⅱは中穿弓腿でダウンを奪うコンボ。立ち弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ部分の目押しは猶予があるので比較的簡単だ。Ⅲは強蟷螂斬ののけぞり時間の長さを利用したもの。強蟷螂斬はヒットストップが短いので先行入力を利用し、早めにEXセービング～ダッシュを入力するのがコツ。Ⅲは前方転身から狙う追撃用コンボ。ウルトラコンボが無い状況では強穿弓腿でダウンを奪い、それ以外の状況では後述のものを使おう。

カラーバリエーション

アレンジコスチューム

ユンと同じく中華料理店の店員風。制服をきっちり着こなす。

スパⅣAE事典 ■ヤン連続技集：Ⅴ穿弓腿EX▶～ダッシュ→強穿弓腿（持続ヒット）→転身穿弓腿　Ⅵ（相手画面端）立ち弱ⓀⒸ▶EX蟷螂斬（5ヒット）→中穿弓腿or転身穿弓腿　Ⅶ近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ▶強蟷螂斬（3ヒット）or中穿弓腿　Ⅷセービング（Lv2、Lv3）→EX白虎双掌打→ダッシュ雷震魔破拳or転身穿弓腿　Ⅸ（相手画面端）強白虎双掌打→中穿弓腿or転身穿弓腿

『スパIV』から各キャラに調整が加わり、進化を遂げた『スパIV AE』。持ちキャラの戦術変化をいち早くチェックだ!

35キャラクター変更点総チェック

各キャラの重要な変更点を列記。キャラ性能変化に対応し、稼動初日から秘めたる潜在能力を最大限に発揮しよう。

- **緑の枠** イージータイプ 調整により扱いやすくなったキャラ
- **青の枠** ノーマルタイプ 前作と比べて違和感無く闘えるキャラ
- **赤の枠** テクニカルタイプ 技術介入度が上がったキャラ

リュウ

ノーマル

- ●昇龍拳の性能が変化
- ●通常技に微調整
- ●空中竜巻旋風脚の軌道変化

弱昇龍拳の無敵が切れる瞬間が地上判定になったため、『ストIV』のように昇龍拳(相打ち)→滅・波動拳が可能に。その代わり、強昇龍拳は無敵時間の終了と同時に空中判定に変化した。どのような状況でも空中に逃げられるので、連係の回避にはこの技を使おう。前方ジャンプの昇り途中に空中竜巻旋風脚を出すと前作ではかなりの距離を移動できたが、今回は早いタイミングで地面に落下するので、逃げ手段には使いにくい。降り際に出したときの軌道には変化が無く、いわゆる「めくり竜巻」は健在だ。

ケン

イージー

- ●しゃがみ強Ⓚが高速化
- ●ターゲットコンボが強化
- ●弱昇龍拳のスキが増大

しゃがみ強Ⓚの発生が8から7フレームになり、近距離立ち中Ⓚや遠距離立ち弱Ⓟから目押しでつながる。近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟがしゃがみ状態の相手に当たりやすくなり、ダメージも大幅アップしている。

キャラクターアナライズ

しゃがみ強Ⓚがコンボに組み込みやすくなったことにより、正面からのジャンプ攻撃とめくり空中竜巻旋風脚を使った表裏の二択をかける状況が大幅増。昇龍拳の弱体化を補う強化点としては十分。

春麗

テクニカル

- ●↖+弱Ⓚの発生速度が低下
- ●しゃがみ強Ⓚのスタン値低下
- ●セービングアタックの性能変化

基本的に今まで通りの戦法が取れる春麗。対空として使用するケースが多かった↖+弱Ⓚの発生が10から12フレームに変化している。また、空中判定になる速度がアップし、相打ち時は空中やられになる。

セービングアタックのやられ判定が拡大化しているため、前作より相手の攻撃を受け止めやすくなった感がある。

エドモンド・本田

テクニカル

- ●鬼・大蛇砕きが暗転後ジャンプ可能に
- ●ジャンプ中Ⓟの判定弱化
- ●弱スーパー頭突きで下半身無敵に

弱スーパー頭突きが上半身無敵から下半身無敵に変化。対空には使えなくなったが、相手のしゃがみ中Kなど、下段攻撃全般をつぶしやすくなった。バックダッシュの無敵が切れた瞬間が空中判定に変化。防御力は若干強化傾向か。

スーパー頭突きは根元ヒット時と飛行時のダメージに差が生まれている。近い距離でヒットさせた方がダメージが高い。

ブランカ

テクニカル

- ●ローリングアタックの性能変化
- ●➡+中Ⓟ、↖+強Ⓟのスキが軽減
- ●EXエレクトリックサンダー強化

ローリングアタックをガードさせた後の相手との間合いが変化し、弱、EXが最も離れ、強は前作より相手と近い距離に着地する。これにより強版は反撃を受けやすくなっており、距離によるボタンの使い分けが重要になった。

EXエレクトリックサンダーは発生が10から5フレームと大幅強化。判定が強い攻撃。割り込みや対空など、使い道が増えそう。

ザンギエフ

テクニカル

- ●EXバニシングフラットが地上のけぞりに
- ●シベリアンブリザードが移動操作可能に
- ●弱スクリューパイルドライバー強化

弱スクリューパイルドライバーはダメージがアップし、さらに投げ間合いが拡大している。シベリアンブリザードはレバー操作で、左右に移動制御できるようになっている。

キャラクターアナライズ

EXバニシングフラットがヒット後の状況がダウンから地上のけぞりに。ヒット後にジャンプ攻撃を使った連係は使えなくなったが、ヒット後は1フレーム有利なため、展開の早い投げと打撃の二択が仕掛けられる。

ガイル

テクニカル

- ●近距離➡or⬅+強Ⓚがパワーアップ
- ●ソニックハリケーンのダメージ低下
- ●空中投げの発生が低下

近距離➡or⬅+強Ⓚがボタンを押した直後から足元無敵状態になる。これにより、相手のしゃがみ投げ抜け時に発生するしゃがみ弱Ⓚをつぶしやすくなっている。ここからはしゃがみ中Ⓟ→ソニックブームへつなげていこう。

空中投げの発生が1フレーム遅く(3から4フレーム)なっており、前作よりつかみにくい。空対空を狙うときは注意。

ダルシム

テクニカル

- ●通常技のダメージを見直し
- ●バックダッシュの強化
- ●しゃがみ中Ⓟの性能強化

通常技のダメージが全体的に若干低下したため、火力がダウン。そのかわりバックダッシュの無敵時間が切れると同時に空中判定へ移行するようになり、防御力は強化されている。↖+中Ⓟ×2というコンボが可能になっているぞ。

EXヨガフレイムは弱ヨガフレイムと発生が同じ14フレームとなり、コンボに使いやすくなっている。ダメージアップに。

スパIV AE事典
■全体の変更点について　バックステップ時の終わり際が空中判定になっている。これは全キャラクターの共通する事項となる。
■編集部注目キャラ｜　剛拳.近距離立ち中Ⓟのパワーアップにより打撃の選択肢が増えている。近距離立ち中Ⓟからは目押ししゃがみ強Ⓟ→EX閃空剛衝波～と追撃できる。

テクニカル

バイソン

●ダーティーブルのコマンドが変化
●各種対空技のダメージが低下
●遠距離立ち弱Ⓟが弱体化

ダーティーブルはコマンドが➡⬅➡⬅➡ ⬅➡⬅➡＋ⓅⓅⓅに変化。これにより発生の早さを生かした反撃に使おう。座高の高い相手への主力けん制、固めに使えた遠距離立ち弱Ⓟはしゃがみ状態に当たらない判定に変化したので注意。

近距離立ち中Ⓟは強制的に立ちやられ状態にさせる。EXダッシュアッパーをからめたコンボへつなぎやすくなった。

ノーマル

バルログ

●しゃがみ中Ⓚの発生速度アップ
●スプレンディッドクローの発生低下
●⬊＋強Ⓚのスキが増加

しゃがみ中Ⓚは発生が8から6フレームに。しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟコンボを狙う機会も増加するはずだ。⬊＋強Ⓚは硬直時間が延び、ガードされると反撃で通常投げを受けやすい。

キャラクターアナライズ

EXローリングクリスタルフラッシュはヒット後の硬直が4フレーム有利に。飛び道具無敵を利用した攻撃からのリターンが一気に増大。近距離立ち強Ⓟ始動のコンボもかなりダメージが上がっている。

ノーマル

サガット

●タイガーアッパーカットがダメージアップ
●アングリーチャージのコマンドが変更
●近＆遠距離立ち弱Ⓚがダメージアップ

タイガーアッパーカットの根元部分のダメージが100から120にアップ。対空、EXセービングを利用したコンボと、多数の状況でダメージを取りやすくなった。また、アングリーチャージのコマンドがⓅからⓀにチェンジしている。

遠距離立ち弱Ⓚのダメージが10から30とかなり強化。けん制でダメージを与えやすくなっている。

ノーマル

ベガ

●サイコパニッシャーのコマンドが変更
●ニープレスナイトメアが飛び道具無敵に
●立ち強Ⓚのダメージが調整

サイコパニッシャーのコマンドがタメに変化し、出せる状況に制限が付いている。その代わりダメージが450にアップ。ニープレスナイトメアは攻撃判定発生後まで飛び道具無敵が持続しており、飛び道具対策として機能する。

立ち強Ⓚは先端部分のダメージが100から80に低下。根元部分のダメージは110にアップ。コンボに組み込むと有効だ。

ノーマル

クリムゾン・ヴァイパー

●バーニングダンスの攻撃判定強化

ヴァイパーの大きな変化はバーニングダンスの判定が強化された部分。前作ではあまり使用される機会が無かったため、UC選びの選択肢に加わる可能性が高い。EXセイスモハンマー→前方ハイジャンプからコンボに組み込んだり、さらには相手の対空技つぶし、飛び道具対策、空対空と立ち回りで使用する機会も多い。

しゃがみ強Ⓟ→ハイジャンプキャンセルから最速でバーニングダンスを出せば連続ヒット。新たな戦術を模索できる。

ノーマル

ルーファス

●バックダッシュが強化
●EX救世主キックのダメージ低下
●ビッグバンタイフーンのダメージ低下

ルーファスも大きな性能変化は無く、前作と同じ感覚でプレイ可能。バックダッシュは無敵時間が切れた直後から空中判定になり、防御手段が強化。EX救世主キックはダメージが80に低下しているが、気になるほどではないだろう。

ビッグバンタイフーンはダメージが下がり、空中の相手には全段ヒットしにくくなっている。飛び道具対策に使おう。

テクニカル

エル・フォルテ

●遠距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟ強化
●エル・フォルテウルトラスパークが弱体化
●ワカモーレレッグスルーの硬直増加

遠距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟともに攻撃発生が4フレームに変化。しゃがみ弱Ⓟは連打キャンセルが可能に。ただし、強力だったエル・フォルテウルトラスパークは発生が4に低下。発生直後の投げ間合いが『スパⅣ』の半分程度になった。

ワカモーレレッグスルーの硬直が若干増加している。回避手段として使えた状況で、思わぬ反撃を受ける恐れがあるぞ。

テクニカル

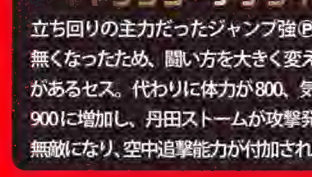
アベル

●無空が弱体化
●トルネードスルーのダメージ低下
●マルセイユローリングの無敵時間減少

『スパⅣ』で猛威を振るった無空が全体的に弱体化。攻撃発生、ダメージが低下した上に、空振り時、キャンセル時の硬直時間が増えている。さらに突進中のアーマー判定が消失しており、今までのように気軽に防御手段としては使えない。

EXマルセイユローリングは変わらず打撃無敵が動作終了まで持続している。基本的な立ち回りにはほぼ影響は無い。

テクニカル

セス

●ジャンプ強Ⓟのモーションが変化
●百裂脚がダメージアップ
●丹田ストリームが性能変化

百裂脚がダメージアップしたが、飛び道具対策の要である丹田ストリームが弱体化。相手をロックした直後にやられ判定があり、ヒットさせた後に飛び道具をくらうケースがある。

キャラクターアナライズ

立ち回りの主力だったジャンプ強Ⓟ自体が無くなったため、闘い方を大きく変える必要があるセス。代わりに体力が800、気絶値が900に増加し、丹田ストームが攻撃発生まで無敵になり、空中追撃能力が付加されている。

スパⅣAE事典 ■編集部注目キャラ② ディージェイ：ダッシュは動作終了の10フレーム前から先行入力を受け付けるように変化。そのため、⬋タメ➡➡⬋⬊➡でダッシュからクライマックスビートが出せる。これで中央でもEXマシンガンアッパー→クライマックスビートが決められるぞ。ダブルローリングソバットは1段目のガード、ヒット硬直が伸び、EXセービング→ダッシュから追撃ができる。

ノーマル 豪鬼

●天衝海轢刃の攻撃判定が強化
●中豪昇龍拳の無敵時間が増加
●空中竜巻斬空脚の軌道が変化

豪鬼の最も大きな変化は、キャンセル版の天衝海轢刃の攻撃判定が拡大した点。これにより、近距離立ち強Ⓟ→阿修羅閃空→天衝海轢刃が相手の立ち、しゃがみ状態を問わずコンボになった。

ジャンプの昇り際に出した場合の空中竜巻斬空脚の移動距離が短縮。従来通りめくりには有効だが、逃げには使えない。

ノーマル 剛拳

●弱閃空剛衝波の性能が変化
●金剛身のコマンドが変化
●←+投げにダメージ補正が追加

弱閃空剛衝波は今までとは異なり、前進せずその場で攻撃するように。それに応じて攻撃発生も高速化し、弱攻撃から連続ヒットするほどに。金剛身のコマンドはⓅボタンのみになり、竜巻剛螺旋が暴発しにくくなったのはうれしい。

近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ（発生3フレーム）など、目押しでつながるコンボが増加。

ノーマル キャミィ

●目押しでつながる通常技が増加
●キャノンストライクに高度制限
●強スパイラルアローのダメージ低下

近距離立ち強Ⓟの硬直が大幅に短くなり、近距離立ち強Ⓟから遠距離立ち強Ⓟやしゃがみ中Ⓟへつなげられる。しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚといったつなぎも可能に。

キャラクターアナライズ

前作では低空キャノンストライクが猛威を振るったが、今作ではある程度の高度がないと出せなくなりマイルド化。強スパイラルアローの火力低下は、多彩な目押しコンボで補っていこう。

ノーマル フェイロン

●烈火拳のスキが減少
●バックダッシュが強化
●強裂空脚の無敵時間が消失

前作までは使いどころが少なかったEX烈火拳が大幅強化。スキが減少し、1、2段目はガードされても反撃を受けないため使いやすい。バックダッシュの無敵が切れた直後に空中判定へ移行する点も、地味ながらうれしい強化点だ。

強裂空脚は無敵時間が無くなり、投げ、起き攻めの回避に使用できない。防御手段にはEXや弱、中版を使っていくといい。

ノーマル さくら

●通常技の性能がアップ
●バックダッシュが強化
●波動拳のスキが減少

近距離立ち中Ⓟの硬直が減少、遠距離立ち中Ⓟがキャンセル可能、さらには遠距離立ち中Ⓚの攻撃判定が強化され、通常技が使いやすくなったさくら。バックダッシュのスキも空中判定になっており、細かな強化が図られている。

波動拳はタメ時の攻撃段階が上昇するごとにスキが4フレーム減少。中間距離から遠距離戦時のけん制に使いやすい？

テクニカル ローズ

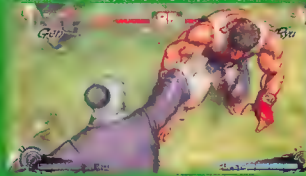
●ソウルサテライトの無敵が削除
●ソウルスパークのゲージ増加量が低下

前作では超強力なウルトラコンボとして多用されていたソウルサテライトが弱体化。攻撃発生が4から7フレームに大幅鈍化し、さらに攻撃発生まで持続していた無敵時間が削除されている。今作では無敵技として使うのではなく、起き攻めや連係に用いよう。

ソウルサテライトは画面端での強ソウルリフレクトヒット後など、コンボにも活用できる。ソウルスルーで追撃しよう。

ノーマル 元

●喪流にターゲットコンボ追加
●喪流のしゃがみ中Ⓟ強化

元は立ち回りの主力となる喪流が強化。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ、立ち強Ⓟ→立ち中Ⓚと二つのターゲットコンボが追加された上、どちらもキャンセル可能。さらにリーチに優れたしゃがみ中Ⓟの発生が、7から5フレームに高速化しているため、地上戦で立ち回りやすい。

前作では使い勝手がイマイチだった死点穴。今作では攻撃判定が上下に拡大されており、対空技としても活用できる。

ノーマル ダン

●目押しコンボが増加
●中、強断空脚のダメージ低下
●晃龍拳の性能が変化

近距離立ち中Ⓟが8フレーム有利、近距離立ち強Ⓚが6フレーム有利と、さまざまな目押しコンボが可能になったダン。なかでも、しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚから晃龍拳へつながる点はかなりの強化だろう。晃龍拳は無敵時間は攻撃発生まで持続する性能は変わらないが、無敵が切れた直後に空中判定になる。そのため、相打ちしたときに追撃ができなくなっているが、その代わり起き攻めの回避に活用できるのだ。また、垂直ジャンプ強Ⓟが空中追撃可能技に変化したため、浮かせた後の追撃に使えるぞ。

ノーマル サンダー・ホーク

●EXコンドルダイブが単発技に
●レイジングスラッシュが強化

EXトマホークバスターからの派生でしか使用できなかったEXコンドルダイブが、ⓀⓀⓀ同時押しコマンドで単発で出せるように変化。攻撃動作中は飛び道具無敵が付いているため、飛び道具対策に使いやすい。またバックジャンプ中にも出せるため、奇襲や差し込みにも使える。

レイジングスラッシュは発生が早くなり、攻撃範囲は拡大。投げを嫌がって飛ぶ相手をつかみやすくなっているのだ。

■編集部注目キャラ③ガイ:弱武神旋風脚は胴体無敵。足元無敵の中、強版で避けられない攻撃をつぶすのに役立つ。ジャンプ⬇+中Ⓟは落下速度が上昇。めくり攻撃と使い分けてガードを揺さぶろう。
■編集部注目キャラ④まこと:弱吹上の攻撃発生が8から6に速度アップ。攻撃判定も強くなり、対空として機能しやすくなっている。対空弱吹上からは強吹上→EX疾風などで追撃するべし。

ディージェイ

- 通常技の性能が調整
- ジャックナイフマキシマムが変化
- エアスラッシャーのスキが減少

ディージェイでまず注目したいのがエアスラッシャーのスキが3フレーム減少している点。これで立ち回りが劇的にパワーアップしているはず。また中ジャックナイフマキシマムが攻撃発生まで打撃無敵になっており、対空で中ジャックナイフマキシマム→強ジャックナイフマキシマムが可能に。通常技では、しゃがみ強Ⓚの攻撃判定の持続が延長しているのも注目ポイント。遠距離立ち中Ⓚの1段目が発生5フレームに高速化した上、キャンセル可能になり、しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち中Ⓚ～というコンボが可能に。

ガイ

- しゃがみ弱Ⓚが高速化
- 通常技が全体的な強化
- 疾駆けの派生技が変化

ガイは武神イズナ落としのダメージが200から180に低下したものの、通常技の性能が全体的にアップしている。まずはしゃがみ弱Ⓚが3フレームに高速化。リーチも長くかなりの性能を誇る。遠距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟのターゲットコンボは、立ち強Ⓟ部分の攻撃範囲が拡大。また近距離立ち中Ⓚはヒットガードともに大幅有利になっているため、連係の起点にしやすい。疾駆けの派生技も性能が変化。EX疾駆け派生の影すくいは飛び道具無敵性能が追加。同じくEX疾駆け派生の急停止にアーマー判定が追加されている。

コーディ

- しゃがみ弱Ⓚの発生高速化
- ➡+強Ⓚの性能が変化
- ナイフ拾いの範囲拡大

リーチが長いしゃがみ弱Ⓚの発生が4から3フレームに高速化し、立ち回りがパワーアップ。➡+強Ⓚの後の追撃制限が無くなり、EXクリミナルアッパーが全段ヒットする以外に、中、強ラフィアンキックでも追撃可能になっている。

しゃがみ弱Ⓚの高速化により、けん制しゃがみ弱Ⓚにクリミナルアッパーやラフィアンキックを入れ込む戦術が強化。

いぶき

- ターゲットコンボが追加
- 近距離立ち中Ⓚの発生速度アップ
- 苦無、首折りのダメージが低下

いぶきは変化が少なく、ダメージ調整がメイン。しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚが追加され、立ち回りの差し込み技からダメージを奪いつつ、攻めをスタートできる。近距離立ち中Ⓚは攻撃発生が6から5フレームになり目押しが簡単になっている。

苦無は50から30、首折りは140から120とダメージがダウン。首折りはさらにスタン値も200に低下。

まこと

- ダッシュがコンパクトに
- EX疾風がアーマーブレイク技に変化
- 体力が1000に上昇

通常技など、全体的に強化調整を受けているまこと。ダッシュは全体動作が16フレームに短縮され、セービングなどとからめれば格段に攻め込みやすい。EX疾風がアーマーブレイク技になり、セービング対策がしやすくなっている。

立ち弱Ⓚの戻り際を座華でキャンセル可能に。投げ間合いが広がる、いわゆる「移動座華」というテクニックが使用可

ダッドリー

- EXダッキングが追加
- 通常技、特殊技が強化調整
- ショートスイングブローが強化

新EX必殺技としてEXダッキングが追加。弱ダッキングより全体動作が短く、加えて追加技のダッキングアッパー、ダッキングストレートに派生できるタイミングも早く、連係に組み込みやすい。EXショートスイングブローはスキが減少したぞ。

しゃがみ中Ⓚは攻撃判定の持続時間が延び、使い勝手が向上。➡+中Ⓚは発生速度が上がり、固めが強力になった。

アドン

- 通常技の発生、判定が強化
- EXジャガートゥースの飛び道具無敵が延長
- ダウン時間の調整

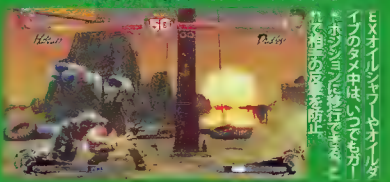
近距離立ち中Ⓟはのけぞり時間が長くなり、キャンセル弱ジャガーキックや目押しでライジングジャガーがコンボになる。遠距離立ち中Ⓚは判定強化により対空に使えるようになった。また、近距離立ち中Ⓟヒット時の相手硬直が8F増えた。

EXジャガートゥースは壁につくまで光らない上、着地まで飛び道具無敵。飛び道具対策技として前作より機能する。

ハカン

- オイルスライディングにⓀ派生が追加
- オイルシャワーの持続時間が加算に

オイルスライディング中にⓀを押すことで、オイルを塗る動作へ派生可能に。オイル後はハカン側が有利なのでさらに起き攻めが可能だ。前作ではオイルシャワーの持続時間は、後に使ったものに上書きされてしまったが、今作では重ねがけすることで持続時間が加算（最大30秒）される。

EXオイルシャワーやオイルダイブのタメ中は、いつでもガードポジションに移行できることで相手の反撃を防止。

ジュリ

- 風破刃の性能が強化
- 化殺視の当身判定が変化

ジュリは風破刃の変化が目立つ。蹴り上げ部分から飛び道具が連続ヒットするようになった上、飛び道具タメ中にEX風破刃が出せるので、立ち回りの幅が拡がっている。化殺視を出した瞬間のジュリの腕にやられ判定が無くなったため、当身技として使い勝手が格段にアップしているぞ。

風破刃は追加入力可。画面中央では、弱orEX穿風車、画面端でヒットさせた後は回旋断界[illegible]

スパⅣAE事典 ■編集部注目キャラ⑤ハカン.近距離戦では目押しを使ったコンボが備わったため、打撃の選択肢が強力になったハカン。立ち弱Ⓟからしゃがみ弱Ⓟ、もしくは➡+弱Ⓚへつなぎ、さらに弱オイルスライディングへつないでこう。対空は攻撃判定が強化された立ち強Ⓟ、➡+弱Ⓟがオススメ。前者はダメージは高いが相打ちが多く、後者は逆にダメージが低いものの攻撃発生が早く相打ちが少ない。

ダライアスバースト アナザークロニクル
■メーカー：タイトー
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋3ボタン（×4シート）
■発売日：2010年12月中旬
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESYS

Text：伊勢猫／C-LAN

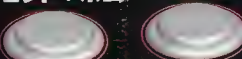
ダライアスバースト　アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

今日から始める DBAC（ダライアスバースト アナザークロニクル）基礎講座

いよいよ全国稼働まで秒読み段階に入った『ダライアスバースト アナザークロニクル（以下、DBAC）』。稼働直前となる今月号では、あらかじめ覚えておきたい基本事項を完全網羅！　来るべき初プレイに備えて予習しておくべし!!

コントロールパネル&自機の基本操作

自機エントリー
ショット＋ボム
バースト
方向反転
自機の移動

※オリジン使用時のみ、ショット＋ボムがショット専用に。バーストを押すことでボムを発射できる。

PLAY RULES　シルバーホーク操縦マニュアル 自機の基本操作

おさらいの意味も込めて自機の操作方法を再チェック！　方向転換は慣れるまでしなくていいぞ!!

専用コンパネを搭載した「DBAC」の基本操作は、8方向レバー＋3ボタンというおなじみのタイプ。レバー入力は自機動作に直結しており、倒した方向へ向かって一定速度で移動できる。横並びに配置されたボタンを押すことで、内側から方向転換／ショット＋ボム／バーストといった攻撃動作へと移行。原則的にショット＋ボムはフルオート状態だが、ショットやボムの発射数には一定の制限が設けられている。このため、フルオート任せだとLv2レーザーなどのショット系は、特に弾切れを起こしやすいので要注意！　こういった弾切れしやすいポイントでは、あまりフルオートに頼り切らず、ショット＋ボムを一定間隔でたたいて撃ち直しを意識していこう。

プレイ画面の見かた

①パワーアップレベル：該当プレイヤーのショット／ボム／アームの装備レベル。五つ取る毎にレベルUPし、三段階まで上がる。
②スコアレート：該当プレイヤーのスコアレート。敵機破壊からスコアアイテムまで、すべての得点に表示された倍率が適用される。
③自機ストック数：再出撃可能な自機ストックの残数。マルチプレイだとシェアされる。
④バーストゲージ：バースト使用が可能時間を示したゲージ。敵機破壊などで増加する。

自機のパワーアップ

赤・緑・青で色分けされたパワーアイテムの回収に応じて、それぞれ対応するパワーアップ効果を獲得。いずれの装備もアイテム回収時にゲージが上がって行き、五つ回収するとレベルUPして最大Lv3装備まで自機を強化できる。機体タイプによって若干の性能差はあるが、総じてパワーアップによるデメリットは存在しない。

●ITEM:ショットレベル

Lv1：MISSILE
初期のショット装備で画面上にミサイルを3連射可能。赤色の敵弾のみを相殺して、対消滅させられる。

Lv2：LASER
敵機を貫通する第二段階の装備。ミサイル同様の3連射で、黄色のショートレーザーのみを相殺できる。

Lv3：WAVE
障害物のみ貫通する第三段階の装備（オリジンは敵機も貫通）。攻撃範囲が広くて、連射性能も高い。

●ITEM:ボムレベル

Lv1：SINGLE BOMB
レジェンド＆オリジンは右下へ対地ボムを投下、ネクスト＆フォーミュラは対空ボム1対を発射できる。

Lv2：TWIN BOMB
レジェンド＆オリジンは前方上下にボムを投下。ネクスト＆フォーミュラはは対空ボムの発射数が増加する。

Lv3：MULTI BOMB
レジェンド＆オリジンは前後上下にボムを投下。ネクスト＆フォーミュラはさらにボムの発射数が増加。

●ITEM:アームレベル

Lv1：NORMAL ARM
対敵弾フィールドを展開。アイテム取得時に初期3回分、追加取得だと1回分の耐久力が補充されていく。

Lv2：SUPER ARM
対敵弾＋敵機接触も可能なフィールドを展開。初期3回分、レベルUP＆追加取得で2回分が補充される。

Lv3：HYPER ARM
地形接触も可能な万能フィールドを展開。初期3回分、レベルUP＆追加取得で3回分が補充されていく。

その他アイテム

●ダメージアイテム　画面上に存在する敵機に対し、一定量のダメージを与える。耐久力の低い敵機は瞬時に消滅する。

●スコアアイテム　シリーズ伝統の得点アイテム。獲得時にランダムで50～51200pts.の得点がスコアに換算される。

一番扱いやすい機体で楽しくプレイ!

自機タイプの選びかた

プレイヤーが選択可能な自機は、バースト機関を搭載した新機体＋往年の名機・オリジンといった全4タイプ。ただし、その名の通りとなる旧式のオリジンは、バースト攻撃の使用不可に加え、操作方法が変化する特殊な機体となっている。新機体の3タイプに関しては、オリジンをベースにバースト機関を搭載したレジェンド。その対空強化型となっているのがネクストであり、高火力近接型にフォーミュラが位置付けられる。結論から言えば、フォーミュラとオリジンは完全な玄人向け機体なので、安易に選択しない方が無難といえる。

オススメの機体は1号機レジェンド!!

編集部の独断と偏見によるオススメは対空＆対地のバランスが取れたレジェンド。ちなみに攻撃力データは1発分の平均値なので参考程度に。

※グラフに表した攻撃力は発射弾数、貫通時のHIT数などを含めず、各機体のショット、ボムのレベルを総合した1発あたりの平均値です。

自機カラーはタイプ別でなくプレイシートで固定される。左側から赤・[illegible]のカラーリングなの[illegible]

PLAY RULES 最強の攻撃手段を使いこなせ!! バーストのタイプ

本作で最重要となるバーストの基礎をレクチャー。それぞれの特徴と操作方法をマスターしよう。

敵機破壊や敵弾相殺によってチャージしたバーストゲージを消費して、無限軌道のバーストビームを照射する究極装備。その基本となるのは通常バーストと設置バーストの2種類だが、限定条件をクリアすることでバーストカウンターやバーストリンクといった強化版へと変化する。それぞれ操作方法や基本特性に違いこそあれ、いずれも「敵弾を撃ち消す（一部、レーザー系は対消滅）」といった性質は同様。また、レーザーやウェーブのような貫通性能が無く、瞬時に破壊不可能な対象を貫通できないのも共通ポイントといえる。その中でも主力となる設置バーストについては、自機タイプ毎にバーストパーツの挙動が異なるので事前にチェックしておこう。

攻撃型の設置タイプ

レジェンドとフォーミュラがこの設置タイプで、自機の反対方向へ向かってビームを発射。このため自機前方に設[illegible]

防御型の設置タイプ

ネクストのみの設置タイプで、自機の正対方向へ向かってビームを発射する。自機後方に配置することにより、狙ったポイントに[illegible]てる。

4種類のバースト攻撃における入力操作と基本特性

通常バースト　バーストボタンを1回押し続ける

バーストボタンを押し続けることで、自機先端に露出したバーストパーツから正面方向に強力なビームを照射。設置バーストよりも強力な半面、この間はショットやボムによる攻撃が一切使用できない。

特性
- ・高ダメージ&短時間照射
- ・バーストカウンター可能!

設置バースト　バーストボタンを2回連続で押す

素早く2回連続でボタンを押すと、その場に設置したバーストパーツからビーム照射。ショットやボムを撃たずに移動することで、ビームの発射角度を調整可能。再度のボタン入力でパーツ回収できる。

特性
- ・低ダメージ&長時間照射
- ・照射角度の調整が可能!

バーストカウンター　敵機の赤バーストを受ける

主にボスが撃つ赤バーストの発射タイミングに、通常バーストをを合わせて発射することで強力なカウンター攻撃が成立。バースト相殺のゲージ回復に加えて、対象バーストに対して自機が無敵状態となる。

特性
- ・敵バーストに対して無敵
- ・発動タイミングがシビア

バーストリンク　バーストの射線軸を交差させる

いずれかのビーム射線軸に対して、僚機がビームを交差させることでリンク攻撃が成立。ビームの接触ポイントを作用点として、ベクトル合成された方向に向かって強力なビームを照射し続けられる。

特性
- ・高ダメージ&長時間照射
- ・照射角度の調整がシビア

今日から始めるDBAC 基礎講座

クロニクルモードの仕組みとは?

ゲームモードの種類

ここでは『DBAC』の多彩なモードからエントリーの種類まで、その操作手順と詳しい内容をレクチャー!! これらの基本事項を抑えて、スムーズにプレイを始められるようになろう!

PLAY RULES プレイを始める前の基礎知識! モードのセレクト

まずはモードとエントリーの違いを覚えることが先決。プレイしたい環境を正しく選択していこう!

『DBAC』ではクレジットの投入後、スタートボタン(=自機エントリー)を押すことでモード選択の画面へ移行。基本ルールなどの違いもあるが、とりあえずビギナーならオリジナルモードを選べばOK。次はエントリー形式の選択画面となるので、そのままデフォルトエントリーを選んでいこう。なお、4クレジット必須の残機無限エントリーは、自機ストックが減らないため、各種ランキングの対象外となっている。

エントリー制限も可能!!

自機選択の画面でレバーを上下に入力することで、空席のエントリー表示を操作可能。乱入禁止のほかにも参加者募集の告知が選べるぞ!!

まず2種類のプレイモードからいずれかを選択。とりあえずオリジナルモードで雰囲気に慣れよう。

続いてエントリー方法を選択。多人数でワイワイ楽しみたいなら、残機無限エントリーがお得だぞ!

GAME MODE シリーズを踏襲したゾーン形式 オリジナルモード

おなじみのゾーン分岐があるゲームモード。難易度別に分岐していく全3ステージをプレイ可能だ。

『ダライアス』シリーズを踏襲したゲームモードで、各ステージのクリア後にシリーズ伝統のゾーン分岐が存在。ただし、『DBAC』ではスタート地点が難易度別に設定されており、それぞれイージー/ノーマル/ハードといった3パターンからのルート選択方式ともなっている。中には全体的にコンパクトな印象を受けるプレイヤーもいると思うが、ほとんど重複するゾーンが無いために難易度で代わるルート内容は完全な別モノ。以下にゾーン分岐MAPと各種データ類をまとめて掲載しておくので、実際にプレイする上でのゾーン選択などに役立ててもらいたい。

ゾーンクリア後の選択画面で、隣接した二つのゾーンからいずれかを選択。下側のルートほど、難易度の高いゾーンになる。なおマルチプレイの場合は、最初にエントリーしたプレイヤーが決定権を持っている。

リザルト後の選択画面で侵攻するゾーンを選択!!

オリジナルモード ゾーン分岐MAP

EASY<<NORMAL<<HARD

ZONE A 宇宙基地
BOSS:IRON FOSSIL
VGM~VS.BOSS
組曲 光導-第1曲 鉄の化石-
4 / 3 / 3 / 0

ZONE B 海底
BOSS:HARD WHEEL
VGM:Good-bye my earth
VS.BOSS:Hinder One
5 / 3 / 3 / 1

ZONE C アステロイドベルト
BOSS:HYPER JAW
VGM:Good-bye my earth
VS.BOSS:Hinder Two
6 / 4 / 4 / 2

ZONE D 衛星軌道上
BOSS:LIGHTNING CLAW
VGM~VS.BOSS
組曲 光導-第3曲 稲妻と剣-
7 / 7 / 3 / 1

ZONE E 亜空間ゲート
BOSS:ANCIENT BARRAGE
VGM:[illegible]
VS.BOSS:Hinder Three
5 / 4 / 4 / 2

ZONE F 宇宙艦隊
BOSS:PHANTOM CASTLE
VGM:[illegible]
VS.BOSS:Hinder Four
6 / 4 / 5 / 0

ZONE G サルガッソー
BOSS:BRIGHTLY STARE
VGM~VS.BOSS
Abyssal Dependence
6 / 5 / 6 / 3

ZONE H ガス惑星上空
BOSS:VIOLENT RULER
VGM~VS.BOSS
組曲 光導-第5曲 暴君-
6 / 4 / 5 / 0

ZONE I 海底都市
BOSS:THOUSAND KNIVES
VGM~VS.BOSS
The world of spirit
5 / 5 / 5 / 5

ZONE J 惑星上空
BOSS:HUNGRY GLUTTONS
VGM~VS.BOSS
The world of spirit
5 / 4 / 5 / 2

ZONE K 軌道エレベーター
BOSS:DARK HELIOS
VGM:[illegible]
VS.BOSS:MMIX ~ GOLD
4 / 5 / 5 / 2

ZONE L 宇宙要塞
BOSS:GREAT THING
VGM:Shad
VS.BOSS:Hello 31337
4 / 4 / 6 / 4

オリジナルモードで選択可能な全12ゾーンについて、難易度別ルートの繋がりとともにボス名称、使用楽曲、アイテム出現数をデータ化して分岐マップ上に掲載。それぞれ色分けされた数字は、対応アイテムの出現数を示している(詳細は14ページ参照)。出現ボスについては、18～19ページの解説を参考にしてもらいたい。

※EASYのA-D-H選択時のみ分岐時の曲が、A-D「組曲 光導 -第2曲 震-」、D-H分岐時「組曲 光導 -第4曲 霖-」となる。他のゾーン選択時の曲は「Bless you」。
※エンディングは全コース共通で「組曲 光導 -第6曲 導き- ～ Pay blue's respects」。

PLAY RULES

多人数専用のシェアシステム？

シングル&マルチ

シングルプレイだけでなく、多人数でマルチプレイも可能。それを生かした専用のシステムとは？

一般的なマルチプレイだと参加者単位でクレジットも必要だが、本作は「自機のストックをシェアする」といった独自システムを採用！　これによって最低2クレジットあれば、なんと四人同時のマルチプレイを楽しめる寸法だ。さらにマルチプレイ専用のシステムとして、「アイテム回収時のエリア効果」や「バーストリンク」などのシングルプレイで味わえない要素が目白押し。まずは参加者を募って、実際に体験してみよう！

STEP1:クレジットでストック購入

1クレジットでストック×3

STEP2:ストックを参加者へ分配

画面上部に表示された自機ストックは、参加プレイヤーで共有。つまり1クレジットあれば、最大三人でマルチプレイができる。

[illegible]のマルチプレイでは、アイテム回収時に光のリングが発生。このエリアに入ることにより、直接アイテムを回収した場合と同じ効果が得られる。ちなみに白玉や黄玉では、光のリングが発生しないぞ！

ハイスコアを目指すための鉄則とは？

スコアレートの仕組み

ランキング入りの必須事項ともなるレートシステム。序盤でスコアレートを上げて、ノーミスクリアを目指せ！

『DBAC』もスコア稼ぎに関連する要素は多彩だが、もっとも大きなウェイトを占めるのはスコアレート。これは得点に掛かる倍率システムのことで、右にリストアップした法則に従って1倍〜16倍までアップする。その法則を簡単にまとめると「バーストで、敵機をまとめて破壊」が、効率よくレートを上げるコツとなっていくぞ!!

スコアレート増減の法則

- 敵機をまとめて破壊する
- バースト攻撃で破壊する
- シールド減少でレート減
- ミスするとレートリセット
- カウンターで最大96倍！

[illegible]ターは6倍のレートが上乗せして適用されるため、16倍×6倍で最大96倍ものスコアを稼いでいけるぞ！

GAME MODE

オンライン専用のミッション形式

クロニクルモード

各店舗の筐体を小隊としたオンライン専用モード。ライバルたちと競い合って全国トップを目指せ！

「クロニクル」の名を冠したオンライン専用モードで、広大な宇宙全域を戦略マップに見立て、侵略者であるベルサー軍を撃退していく。具体的には占領下にある星系の拠点エリアをクリアすることで、その星域が開放されて新たな星系がオープンされる戦略型のミッション形式。星系は複数のエリア（＝ミッション）で構成されており、1000以上にも及ぶエリアの完全開放が最終的な目的ともなっている。

なお、エリアの開放状況は個人データでなく、筐体データとして店舗のプレイヤーが共有。店舗ごとの筐体データが歴史となって、その年表にプレイヤーは名を刻んでいける。さらにエリアごとのハイスコアは、全国ランキングへ反映される仕組みだ。

クロニクルモードの進行状況などは、タイトル画面の左下に表示された各種アイコンの数値で確認可能。エンブレムの数字はトップスコアを獲得したエリア数を示し、宝石アイコンのパーセント数値で対応レベルの星系クリア率が判断できる。

STEP1:移動可能な星系のレベルを選ぶ　星系選択

[illegible]を攻略することで、移動可能な星系LVがアップ！　新たな星系（＝戦略マップ）を選択できるようになる。

STEP2:攻略可能な作戦ヘックスを選ぶ　エリア選択

星系決定後の[illegible]インフォメーションウィンドウで詳細を確認可能。方向転換ボタンを押すことで星系の選択画面に戻れる。

エリアの開放条件

クロニクルモードのエリアは、専用ゾーンとボスの組み合わせによって構築されたミッション形式。それぞれのエリアには個別ルールの開放条件（リスト参照）が設定されており、この条件を満たしてクリアできれば、未攻略パネルが攻略済みパネルに入れ替わる。なおエリア構成は千差万別で、オリジナルを越える長さのゾーンども存在。さらにクロニクルモード専用の亜種ボスが登場し、プレイヤーの前に立ち塞がっていく。

エリアの開放条件	ルールの補足説明
装備固定ルール	スコアアイテムのみが出現
アイテム開放ルール	全てのアイテムが出現
攻撃力上昇ルール	ショット&ボムアイテムが出現
防御力上昇ルール	アームアイテムのみ出現
4人限定ルール	4人プレイでのみクリア可能
3人限定ルール	3人プレイでのみクリア可能
2人限定ルール	2人プレイでのみクリア可能
1クレジット限定ルール	ノーコンティニューでのみクリア可能
ノーミス限定ルール	ノーミスでのみクリア可能
バースト強化ルール	バーストゲージが時間で回復

エリアパネルの種類

■未踏破エリアパネル
見えているが選択不可な未開放エリアで、表示されない未発見エリアも存在。

■未攻略エリアパネル
選択可能な未攻略エリアで、攻略時に未発見エリアが出現するケースもある。

■拠点エリアパネル
各星系に設定された拠点エリアで、ここを攻略すれば別の星系へ移動可能に。

■攻略済みエリアパネル
すでに攻略済みのエリアで、この数が各星系の攻略率にカウントされていく。

■全国トップエリアパネル
全国ランキングにおいて、現時点のトップスコアを獲得した攻略済みエリア。

LIGHTNING PRISON

兵装パーツが換装された亜種ボスとの戦闘もクロニクルモードの楽しみ。見た目は同系統だが、想像を絶する攻撃パターンは必見だぞ！

パーツ換装の亜種が出現!?

A HUGE BATTLESHIP

オリジナルモードに登場する、全12ゾーンのボスをモチーフとなった水生生物とともに大公開！　破壊可能パーツも併せて掲載しているので、スコアを稼ぎたい人も要チェック。なお、得点が書かれていないパーツはすべて3万点となっている。PSP版『ダライアスバースト』に登場したボスも『DBAC』では別物といえる性能に。新たに追加されたボスたちも、どんな攻撃を仕掛けてくるか注目だ！

ZONE A アイアンフォスル
IRON FOSSIL

破壊可能パーツ
背ビレ、胸ビレ×2、本体の鱗×32（各1000点）

Motif:シーラカンス

『ダライアス』といえばシーラカンス。中ボスの時代もあったが、全作品に登場している皆勤ボスだ。破壊可能なうろこ弾(0点)やミサイル(1500点)で攻撃を仕掛けてくる。

ZONE B ハードホイール
HARD WHEEL

オウムガイをモチーフにしたこのボスは、回転しながら手を変え品を変え攻撃してくる。ノーマルコースとはいえ、ステージ1ボスだけに攻撃はまだまだおとなしい。

破壊可能パーツ
殻×6

Motif:オウムガイ

ZONE C ハイパージョー
HYPER JAW

数珠繋ぎになったアンカーを伸ばす攻撃が厄介なボス。慣れないうちは、あまり前に出ないようにしよう。一定ダメージでヒレパーツを装着して攻撃が激化する！

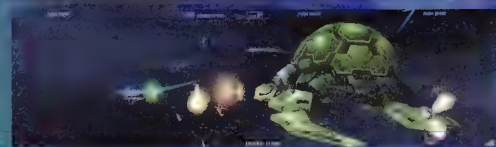
Motif:ゴブリンシャーク

破壊可能パーツ
背ビレ、胸ビレ×2、鼻

モチーフであるゴブリンシャークは、謎の深海魚ミツクリザメの英名。攻撃ユニットを兼ねたヒレで武装してからが本領発揮だ。

ZONE E エンシェントバラージ
ANCIENT BARRAGE

カメがモチーフのボスといえばストロングシェル……と思いきや、見た目からして全然違う！　かなり前方まで迫ってくるので、体当たりされないように注意しよう。

Motif:タイマイ

破壊可能パーツ
無し

このボスも『DBAC』で初お目見えの新型兵器。相殺可能なレーザーを撃ってくるので、こちらもレーザーで対抗したい。なお、最強装備のショットで張り付いても、2秒で落とすことはできない。耐久力が高い。

ZONE D ライトニングクロウ
LIGHTNING CLAW

Motif:ノコギリエイ

ビッグラジャーンヌ、ではなく電撃を駆使するノコギリエイのボス。大きく動きながら放つレーザーが脅威！　発射口を早めに潰してしまいたい。

破壊可能パーツ
背ビレ、レーザー発射口×4

並み居るボスの中でもかなりの巨体を誇る。中央の雷撃だけでなく、背ビレからの雷撃突進にも注意。

ZONE F ファントムキャッスル
PHANTOM CASTLE

重装備の武装ユニットを装着し、大型艦として運用させている小型戦艦。しかし本体がクセ物で、追尾レーザーが非常にかわしにくい。

破壊可能パーツ
各装甲（25箇所）

Motif:ハリセンボン

ZONE I サウザンドナイブス
THOUSAND KNIVES

ミノカサゴといえばハイパーステ……（くどい）。周囲に展開するファンによるオールレンジ攻撃が厄介。死角のないボスだ。

Motif:ミノカサゴ

破壊可能パーツ
背中のヒレ×4、背中と手前のヒレ×6、胸の下のヒレ×8、左右のヒレ×9×2

ZONE G ブライトリーステア
BRIGHTLY STARE

Motif:デメニギス

漂うように左右へ動きながら、全方位に激しい攻撃を仕掛けてくる新規ボス。フェイントをかけるような動きに惑わされないよう注意！

破壊可能パーツ
背ビレ、胸ビレ×2、尻ビレ、キャノピー

モチーフのデメニギスは、透明膜で覆われた双眼鏡のような管状の眼で獲物を追う深海魚だ。

オリジナルモード全ZONEボス大公開!

APPROACHING FAST

ZONE H
バイオレントルーラー
VIOLENT RULER

世界最大の節足動物を模ったこのボスは、本作でも屈指の巨大さを誇る。触覚に電撃を纏うなど、攻撃も派手でトリッキー。完全新規ボスでは唯一の最終ボスとして登場。その存在感は強烈だ。

Motif:ダイオウグソクムシ

モチーフのダイオウグソクムシは30cmを超える大きさ!パーツは無いため全力で撃ち込み、速やかに倒してしまいたい。

破壊可能パーツ
無し

ZONE J
ハングリーグラトンズ
HUNGRY GLUTTONS

ピラニアも初代から『外伝』まで登場していた敵闘選手。ラスボスにクラスアップし、攻撃も強化!レーザーでの復活のキツさやKゾーンの悪夢がよみがえる人は、ぜひリベンジしてほしい。ちなみに、小ピラニアは1尾800点。

Motif:ピラニア

破壊可能パーツ
無し

ZONE K
ダークヘリオス
DARK HELIOS

ダークヘリオスはスピードに優れた高速機動艦で、読みがたい動きでプレイヤーを翻弄する。体当たりにはくれぐれも注意。外装を破壊すると金色に光る本体が出現。その姿は、『サイバリオン』を彷彿とさせる。

Motif:リュウグウノツカイ

リュウグノツカイは比較的ポピュラーな深海魚。しかし、その正体は眩い光に包まれた審判者。

破壊可能パーツ
装甲×7

ZONE L
グレートシング
GREAT THING

シーラカンス以上に『ダライアス』シリーズを象徴する巨大戦艦グレートシング。徹底した重武装を持ち、バースト砲にサーチレーザー、ドリル弾(3万点)や小イルカ(1万点)で苛烈な攻撃を仕掛けてくる。

破壊可能パーツ
無し

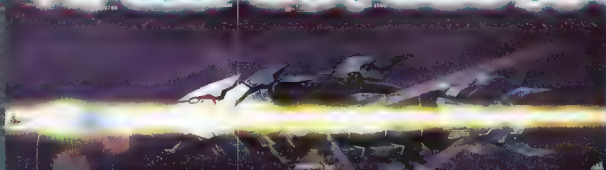
Motif:クジラ

『ダライアスバースト』未プレイのゲーマーは特に必見!
バースト使いこなし術

「ダライアスバースト」は詳しく知らない……そんな生粋のアーケードゲーマー、あるいは往年の『ダライアス』ファン向けに、本作のオリジナリティであるバースト活用の基礎知識を徹底レクチャー。

オリジンばかりじゃ味気ない! バーストを使いこなすことこそが本懐

往年のファンならば、やはり初代を踏襲したオリジンを使いたくなるもの。なるよね? ウェーブがボスも唯一貫通し、ショットとボムの総合火力も最強。いやいや、しかしながら、オリジンはバーストを使えない。これはショット周りの長所を帳消しどころかマイナスに転じるほどの弱点である。バースト無しでは、本作ならではの楽しさを半分も享受できていないと言い切れるッ!

バーストは戦略性に富み、便利で爽快。バーストカウンターでボスも瞬殺可能

鉄則1 バーストは設置射撃が基本!

バーストの使用方法は大きく通常バーストと設置バーストの2通りがある。まず覚えておいてほしいのは、道中ではほぼ設置バーストで使うということだ。極端な話、最初のうちは「**ボス戦でバーストカウンターを狙うとき以外はすべて設置バースト!**」と覚えておいて構わない。通常バーストは瞬間的に大火力を実現できるが、すぐにゲージが枯渇してしまう。一方で設置バーストのほうは、威力は低いが長時間照射を続け、大挙して押し寄せる敵に合わせることでゲージの自給自足が可能なのだ。設置バーストの主な活用法を下記で紹介だ。

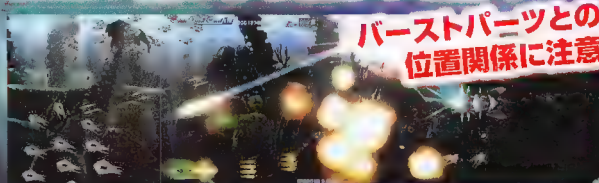
重要ポイント バーストゲージの自動回収を意識して使うこと!

バーストゲージがゼロになると、再使用までに時間がかかる。設置バーストはザコが多い場面など、自給自足できる状況で使うのが基本。ゲージが減少してきたら設置を止めて回復に努めよう。

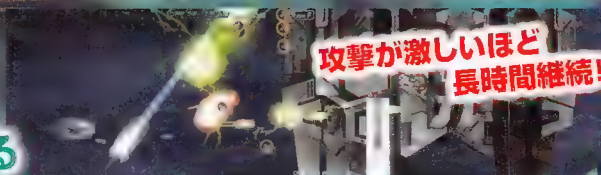
ゲージが満タンに近い黄色が安全域。これがオレンジになったら危険信号。そのままでいると枯渇してしまうので、すぐに戻そう。

活用法1① 自機の死角を攻撃

左右からザコが押し寄せるような場面では、前後どちらかを設置バーストで迎え撃ち、自機は向きを変えて撃てば両方の敵に対応できる。敵が多いほうをバーストに担当させよう。

活用法② 敵の撃ち漏らしを防ぐ

バーストパーツとの位置関係に注意しよう

上下に分かれて二列の敵群が出現するようなシーンで有効な使い方。角度次第では、すべての敵をバーストに任せられる。

活用法③ ボス戦でシールド代わりにする

攻撃が激しいほど長時間継続!

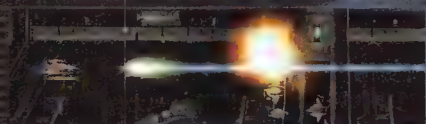
ボス戦では自給自足が難しいが、敵弾が多ければ長時間発動可能。垂直に近い角度で設置し、敵弾をシャットアウトする盾に利用できる。ただし、バーストカウンターを狙う場合は早めに切り上げること。

鉄則2 自機によって変化する設置のセオリー

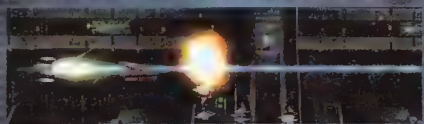
バーストが使える3種類の自機は、それぞれ性能が一長一短。設置バーストの詳細は15ページに譲るが、簡単に言えば「**設置したバーストパーツの動きは、ノーショット時の自機の位置に依存している**」ということを覚えておいてほしい。動き方は二通りに分かれ、レジェンドとフォーミュラは完全に同一。しかし、バーストパーツの挙動が同じだからといって、設置のセオリーまで一緒というわけではない。その理由も含めて、それぞれの自機ごとにどう設置すれば思い通りに動かしやすいのかを解説していこう。

フォーミュラはショットの威力が高いのが強み。バーストとの同時攻撃で、瞬間火力は最大になる。

レジェンドは前方に配置して下がる

レジェンドの設置バーストで前方を攻撃したい場合は、自機はバーストパーツの後方にいなければならない。そのため、ある程度前に出て設置することが必要。

設置したらバーストパーツの後方に下がり、ショットボタンのチョン押しならぬ"チョン離し"で微調整するのだ。最下段に配置した場合は画面外にしか向けられないので注意!

ネクストは後方に配置して前へ

ネクストの設置バーストは、レジェンドと同じように動かすと後方を向いてしまう。角度を微調整したいときは、バーストパーツの前方に出てチョン離しだ。

レジェンド&フォーミュラと異なり、最上段、最下段に設置してもOK。設置位置の自由度が高く、慣れればレジェンドよりもこちらのほうが取り回しが早く融通が利きやすい。

フォーミュラは戦線を上げて使う

フォーミュラの設置バーストはレジェンドと同性能だが、決定的な違いがある。ショットに射程があるのだ。そのため、より前に出て攻める必要があるのだ。

戦線を上げることでショットの短さをカバー。より高度なパターン化が必要だが、使いこなせば強力。ショットパワーの高さを生かせば、レジェンドよりも短時間で敵をせん滅できる。

鉄則3 ボス戦では通常バーストの出番! 一撃必殺のバーストカウンターを狙え!!

冒頭でも述べた通り、バーストの通常射撃はバーストカウンターで真価を発揮。最大の注意点は、ゲージを満タン近くにしておくこと。パターンを覚えるまでは、ボス戦での設置バーストは控えておこう。次に発動のタイミングについて。チャンスは一瞬しかなく、失敗はほぼ死につながる。しかし、決まれば撃破または瀕死に追い込め、スコア稼ぎにも必須のテクニック。ぜひマスターしたい。

タイミングは練習あるのみ

[illegible]して、ゲージを温存しておく。バーストカウンターが発動するタイミングはボスの挙動とエフェクト、音で判断できる。失敗を恐れず、モノにできるまで練習をくり返そう。

カウンターに失敗すると大苦戦するボスも!

ZONE-Fのファントムキャッスルの本体は、極めてかわしにくいホーミングレーザーを連発する。本体出現後に必ず撃つバーストをカウンターできれば一気に撃破まで追い込めるが、失敗するとゲームオーバーの危険すらある。何としてでも成功させたい。

重要ポイント バーストカウンターのタイミング

ボスなどが赤色のバーストビームを撃つときには、特殊なエフェクトが発生する。ボスのビーム発射口が赤く光るとともに、ボスの上下に赤い球体のようなエフェクトが現れ、それが発射口で交差する。この交差したタイミングに合わせて通常バースト（バーストボタンを1回押し続ける）を発射すればOK。同時に「カン、カン、カン」という音も参考になる。

①発射口の上下から迫る赤い玉を目安に位置調整!

ボスのバーストビーム発射口の上下から、赤い球状のエフェクトが迫る。この動きから目を離さないように射線軸へ移動。

②音に合わせて通常射撃を発動!

効果音でもタイミングを判断できる。「カン、カン、カン」の3回目の「カン」に合わせるつもりで通常射撃だ。

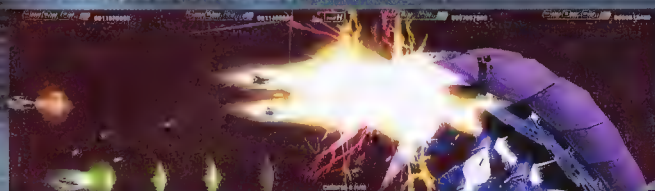
③成功するとボスのバーストに対して無敵になり大ダメージ!

ボスのバーストビームの射線上でしっかり発動できれば、ボスを一方的に攻撃できる。この間ボタンは押しっぱなしだ。

同時プレイに意味がある! マルチプレイのススメ

最大四人まで可能なマルチプレイも本作のウリのひとつ。マルチプレイのことを考慮したシステムも用意されているので、チャレンジしてみよう。初心者がいる場合は残機無限エントリーを活用すべし。

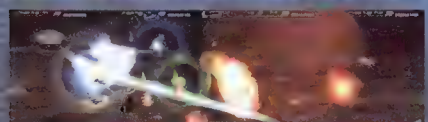
マルチプレイならではのメリット大

ボックス型の専用筐体で登場する本作は、プレイヤー同士が協力するマルチプレイのことも強く意識して制作されている。単純に人と一緒に遊ぶのが楽しいというのは大前提として、マルチプレイによって有利になる場面や、専用のシステムもしっかり搭載! 隣人を誘って、マルチプレイの魅力に触れてみて欲しい。

ボスの耐久力は高くなるが、複数のプレイヤーでバーストカウンターを決めることも可能!

四人で遊べば楽しさ4倍!

閉鎖された筐体に、ワイドHDモニタ二つぶんの画面。この広さが、四人プレイに独特のライブ感を生み出す。近年のアーケードシューティングではあまり見られない光景だが、あえて今だからこそ新鮮でもある。積極的に遊んでみよう。

アイテムは全員が取れるので安心!

マルチプレイ時のアイテムは、取得すると一定時間円形のアイテムフィールドが発生。この間であれば、ほかのプレイヤーもゲットすることができるのだ。

パワーアップを取得するときは、一声かけて全員が取れるように気を配ろう。従来のように分け合う必要は無く、一人用とまったく同じ状態までパワーアップできる。なかなか画期的なアイデアだ。

バーストリンクで火力アップ!

15ページでも紹介しているバーストリンクは、バーストの射線を重ねる合成ビーム。本数に応じて太さと威力が増すので、四人で設置すればヤバイ火力に!

角度調整は1P時よりもシビアなため、全員で動かすとあらぬ方向に向く可能性もある。調整はだれか一人に任せてしまうのがいいだろう。ボスは的が大きいため、大雑把な配置でも当てやすい。

パワーアップ形態で役割分担!

本作にはショットでのみ、あるいはレーザーでのみ破壊可能な敵弾がある。ショット係やレーザー係を決めておけば、激しい弾幕も楽に対処できるのだ。

赤色の弾がミサイル限定で、黄色いショートレーザーがレーザー限定で破壊できる敵弾だ。ウェーブのみでは苦戦しやすいボスがいたら、この方法で役割分担して再度チャレンジしてみよう。

稼働に備えて新キャラと変更点を予習しよう！

今回は目前に迫った稼働に備え、プラチナの基礎知識とシステム&キャラクターの変更点を一挙公開！ しっかり把握してプレイに役立てよう！

ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：12月9日予定
■使用基板：TAITO TypeX2

Text：KYO、が一くん、なっちゃん

闘劇'10がDVDに！

闘劇'10FINAL『BBCS』の激闘全試合を収録したDVDが、エンターブレインの通販サイト"ebten"限定販売で登場！『BBCSⅡ』が目前に迫った今でも十分楽しめる好試合が満載なので、ぜひチェックしてみてほしい。

闘劇'10 SUPER BATTLE DVD Vol.02
ブレイブルー コンティニュアムシフト
発売日：2011年1月8日(土)予定
価格：3,800円（税込3,990円）

ご予約はebtenにて！

攻略ムックも発売決定！ 2月発売に向け鋭意制作中!!

攻防に影響するポイントをチェック！ ゲームシステム変更点

本作のゲームシステムは基本的に『BBCS』を踏襲しているが、細かい部分に変更が多い。闘い方や狙いも変わってくるはずだ。

空中の相手を見逃すな！ ガード関連の変更点

本作では、立ちAとしゃがみA、ジャンプ攻撃を除くほとんどの通常技が空中ガード不可能。空中ガードで防げる技が多く、危険な場面ではとりあえずジャンプするのが有効だった前作とは違い、本作では安易にジャンプするのは危険だ。なお、空中ガード不能技でも空中バリアガードをすれば防げるので、バリアゲージは常に確認しておきたい。

また、本作はギリギリガードの性能が低下し、地上ギリギリガードは本来のガード硬直時間より3フレーム短縮、空中ギリギリガードは6フレーム短縮となっている。前作より短縮される時間が減っているので、反撃や割り込み時には注意したい。

ジャンプするときは空中バリアガードを意識付けておこう。

強化された空中投げに注目！ 投げ関連の変更点

地上投げは一部を除いてキャンセル不能になり、画面中央では追撃しにくくなった。

空中投げは、全体的に地上投げよりダメージと投げ間合いが優れている。横方向への投げ間合いはもちろん、上方向にも広くなっているので、対空として非常に使いやすくなっているぞ。

なお、通常投げはダメージによって追撃可能、不可能が分かる。ダメージが700前後と低いものは画面中央でも追撃可能。1500前後のものは、画面端や各種ゲージを消費するなど、特定の条件下のみ追撃が可能だ。キャラによりダメージ量はあるが、連続技を考える上での指針として役立つだろう。

空中投げは上方向の相手を投げられるので、対空として重宝する。

上級者はチェック必須！ そのほかの変更点

●◀＋Cが緊急受身可能に

ダウンを奪う手段として有効だった◀＋Cだが、本作ではほとんどが緊急受身可能になった。ただし、カウンターヒットすれば緊急受身不能だ。

●最速ダッシュ攻撃の難度が低下

ダッシュの先行入力受付時間が5フレームになり、その間に入力を完成させれば、硬直が解けた瞬間のレバー方向を問わずダッシュできる。例えばダッシュ立ちAなら、ダッシュ（▶▶の2回目の▶）を硬直終了1～5フレーム前に入力後、ニュートラル＋A押しっぱなしでOK。ただし、ダッシュがステップのキャラ（ハザマ除く）は先行入力不可能だ。

けん制の◀＋Cはカウンターヒットを狙える状況で使いたい。

プラチナ写真館

このコーナーでは、熱狂的人気を誇るプラチナちゃんのあんな写真やこんな写真を大放出！ プラチナが…

BBCSⅡ 熱血欄外
●**ガードプライマーの変更**：バングとハクメンは最大数が5個に。ガード&やられ中の緑色ブレイクバースト使用後は、ガードプライマー数が小数点以下切り捨てとなったため、テイガー以外は2個になる。
●**黄色ブレイクバーストの変更**：黄色ブレイクバーストは始動補正は変わらないのが、乗算補正が110%になっている。連続技の途中に組み込めばダメージアップを図れるぞ。

主要技紹介

1泡を放つ飛び道具。泡は相手の攻撃で壊されてしまうが、ヒット時は追撃可能。Aは山なり、Bは前進してから浮き上がり、Cは上下に蛇行する。
2空中で一定時間停滞。動作途中から各種攻撃やバリアガードを出せるので、キャンセルやジャンプの昇りで出してジャンプ攻撃を出すのが有効。
3ハート型のボードに乗って山なりに突進。スキは大きいが、画面端でヒットさせれば追撃が可能。
4ホッピングに乗って前方に小さく跳ねる技。追加入力Aで前方、Bで真下、Cで後方を攻撃。3回ガードさせればスキが小さめなので、めくりを狙うなど連係に組み込もう。空中版は連続技が主な使い方で、ヒット時は相手を地面にたたき付ける。
5前方にダッシュして相手をつかむ移動投げ。追撃はできず外したときのスキは大きいが、決めると所持中の武器の使用回数が最大まで回復する。
6手持ちの武器を放り投げる技。技後は装備無し状態となる。マジカルボム＆ミサイルのみ効果が異なり、各飛び道具を3連発する動作になる。
7相手がダウン状態になったときのみ出せる技で、ホッピングで相手を踏み付ける。↘+Cヒット後にキャンセルで出して追撃に使っていこう。
8強化版の武器を装備する技（写真の9〜11は強化版の武器の一部）。装備中の武器の強化ではなく、"NEXT"の武器の強化版を装備することに注意。
12回転しつつ体当たり攻撃を繰り出す。出始めに無敵時間があり、レバー左右である程度移動を制御可能。ヒット時は武器の使用回数が全快する。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA×1～2→しゃがみB→立ちB→立ちC→↘+C】Ⓒ▶フォーリンメロディ
Ⅱ （相手画面端）【しゃがみA→しゃがみB→立ちB→立ちC】Ⓒ▶マミサーキュラー→【立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶Cドリームサリー→ハイジャンプCⒿ▶【B→C】Ⓒ▶エアペルシャ（追加A×3）
Ⅲ （相手画面端）前方投げ→立ちCⒸ▶マミサーキュラー→【→+C→（遅め）ジャンプC】→→+AⒿ▶ハイジャンプCⒿ▶【B→C】Ⓒ▶エアペルシャ（追加A×3）
※Ⓒ▶はキャンセル、Ⓙ▶はジャンプキャンセルを使ってつなぐことを表します。

Ⅰは基本連続技。↘+Cからのフォーリンメロディは、素早く出さないと緊急受身を取られやすい。ヒートゲージが50%ある場合は、フォーリンメロディをラピッドキャンセルすれば追撃可能だ。Ⅱは画面端用。ドリームサリー後は、ハイジャンプしてジャンプCを当てよう。Ⅲは画面端での前方投げ始動。→+C後は遅めにジャンプCを出し、着地後すぐに→+Aを出そう。

カラーバリエーション

※キャラクター選択時にスタートボタンで決定するとカラーパレットが出現し、すべてのカラーを選択できます。

二つの人格を持つ魔法少女!? 6種類の武器を使いこなして闘おう!

# プラチナ=ザ=トリニティ
PLATINUM=THE=TRINITY

ドライブはトリッキーだが通常技、必殺技にはあまりクセが無く、比較的扱いやすいプラチナ。いち早く技性能をチェックして、来たる『BBCSⅡ』の稼働に備えよう。

	技名	コマンド
特	→+A、→+B、→+C、↘+C	
D	マジカルシンフォニー	ランダムで6種類の武器を装備して攻撃
	ドリームサリー	↓↙←+AorBorC
	スワロームーン	空中で↓↘→+C
	マミサーキュラー	↓↘→+B
	エアペルシャ（空中可）	↓↘→+A・AorBorC追加入力（3回まで）
	ドラマティックサミー	←↙↓↘→+D
	ミスティックモモ	武器装備時に↓↙←+D
	フォーリンメロディ	相手ダウン中に↓↓+C
	ミラクルジャンヌ	↓↘→↓↘→+D
	キュアドットタイフーン	→↘↓↙←→+C

※特=レバー入れ技、D=ドライブ、必=必殺技、超=ディストーションドライブ

ドライブ能力
マジカルシンフォニー

Dを押すとヒートゲージ上部の"NEXT"に表示された武器を装備し、装備中はDで武器に応じた攻撃を繰り出せる。武器はマジカルバット、マジカルミサイル、マジカルボム、マジカルにゃんこ、マジカルフライパン、マジカルピコハンの6種類で、"NEXT"にどれが出るかはランダム。また、武器ごとに使用回数が決まっており（"NEXT"の横に表示）、使い切ると何も装備していない状態に戻る。

●通常技&レバー入れ技解説：立ちBはリーチの長い主力けん制技で、↘+Cにつなぐのがセオリー。しゃがみA、しゃがみBは下段、→+Bは中段攻撃なのでガード崩しに。→+A、しゃがみCは対頭属性無敵があり、対空で活躍。→+Cは発生前に足元無敵があり、攻撃後はジャンプ攻撃を出せる。ジャンプBは跳び込み、ジャンプCは空対空に使おう。ジャンプ中↓+Cは多段攻撃で、ヒットストップが短い。（次ページ欄外へ続く）

ミュー・テュエルブ

μ-No.12-

ミューは、砲台を設置するドライブ能力のシュタインズガンナーをばらまき、有利な状況を作って闘うキャラクター。シュタインズガンナーはレバーで設置する場所を指定できるので、セットプレイが強力だ。また、立ちCやジャンプCなどリーチの長い技が多いので、中距離戦も得意としている。

本作のミューは、立ちCとしゃがみCの発生が早くなっている。前者は打点が高くリーチが長いので、ジャンプで逃げる相手にヒットしやすい。ただし、やられ判定が拡大しているので注意しよう。ジャンプ中⬇+Cは、地上ヒットだとのけぞり、空中ヒットすると前作と同じく緊急受身不能でダウンを奪える。ただし、発生が若干遅くなり、着地後の硬直が増えている点には注意。光の弾を放つアマノハバヤは、弾が2キャラ分ほど直進後ほぼ垂直に昇る(空中版は垂直に落ちる)軌道になり、5段技になっているので相手の接近を止めやすい。フルノツルギは、画面端だと壁バウンドを誘発。ガード時はガードプライマーを減らせるが、減少数はLv1(タメ無し)〜Lv3が1個、Lv4(最大タメ)のみ2個になった。

画面端ではフルノツルギを中継する連続技でダメージを与えよう。

ドライブ「シュタインズガンナー」

シュタインズガンナーは設置後しばらくすると弾を放つドライブ能力だが、本作では弾の発射タイミングが遅くなっている。連続技やセットプレイに影響があるので気を付けよう。レーザーを放つタメ版は、ガード時に体力とガードプライマーをケズれなくなった。遠距離で設置を繰り返すだけではダメージを与えられないので、タメ版をガードさせたら有利時間を生かして攻め込みたい。

タメ版をガードさせれば大幅有利。ダッシュで攻め込もう。

マコト=ナナヤ

MAKOTO=NANAYA

マコトはリーチこそ短いものの、火力が非常に高く接近戦の選択肢が豊富という、接近戦に特化したインファイタータイプのキャラクターだ。

前作では通常技中最速クラスだったしゃがみAは発生が遅くなり、リーチが若干短くなっている が、暴れやけん制としては問題無く使っていけるぞ。ジャンプ中⬇+Cはガードされると不利になりやすくなり判定も弱体化したが、下方向への判定は相変わらず強いようだ。必殺技では、移動技のCアステロイドビジョンの軌道が大きく変化し、AorB版との違いがより顕著に。以前より前方への移動距離が減ったので相手を跳び越しにくく、固めや奇襲で使いやすくなっているぞ。ほかにも、Aアステロイドビジョンから裏回りするエクリプスターンへ素早く移行できるようになっているので、アステロイドビジョンを使った幻惑が強力だ。ディストーションドライブでは、巨大なパンチを繰り出すビッグバンスマッシュが、レベルごとに発生が変わるように。Lv3はリーチが最も長いが発生は遅いなどの違いがあるので、使い分けが重要になりそうだ。

▲Aアステロイドビジョン〜ライトニングアローが強力だ

ドライブ「インパクト」

マコトのドライブは打撃技で、Dボタンをタメて放すタイミングで3段階に変化する。タイミングを合わせるのが多少難しい代わりに、Lv3の攻撃は高威力かつ追撃可能なものが多いのが特徴だ。

本作では各種D攻撃のヒットストップが短くなっているので、前作家庭用で練習した人は気を付けよう。ほかにも、メテオタイプ、ライトニングアローはタメ時間が短くなっている点に要注意。

マコトの火力を支えるLV3のD攻撃。画面端では驚異的な火力に

ヴァルケンハイン=R=ヘルシング

VALKENHAYN=R=HELLSING

ヴァルケンハインは、人間状態と狼状態の二つを切り替えながら闘うキャラクターだ。人間時はダッシュがステップタイプなので機動力が低いものの、リーチに優れた技を多く持つ。逆に、狼状態は機動力が非常に高いのが特徴だ。なお、狼状態ではガードができないが、ガード崩しの選択肢が豊富で攻撃面の強さはトップクラスといえる。

前作家庭用で配信された際はライチ、ハングに並ぶ最強ランクのキャラクターと評判だっただけに、本作では下方修正が多いようだ。だが、➡+Aはカウンターヒット時の受身不能時間が長くなっている。前作では追撃が難しかったのでうれしい変更点だ。しゃがみCは対頭属性無敵が無くなったものの、ハイリターンの対空技としては健在。➡+Aと使い分けていこう。必殺技は突進技のナハト・ローゼンが中段から上段判定になっており、人間状態で相手のガードを崩すのが難しくなっている。ショルダータックルで攻撃するナハト・イェーガーは、硬直が増加。連係に使う際は、ギリギリガードされないように出すなどの工夫が必要だろう。

➡+Aは割り込みや対空に役立つだけに、強化点の恩恵は絶大だ。

ドライブ「ヴェーア・ヴォルフ」

自身が狼に変身する、スタイル変化タイプのドライブ。狼状態中はヒートゲージ上部のヴォルフゲージが減少し、すべて無くなると一定時間狼状態になれなくなってしまう。なお、ゲージは人間状態で地上に居れば、自動的に回復するぞ。

本作では、狼状態で移動するラーゼン・ヴォルフとゲシュヴィント・ヴォルフの移動前の硬直が増加し、突進するまでが遅くなってるので注意しよう。

ラーゼン・ヴォルフ→(狼状態)ジャンプAは見切られにくい中段だ。

●プラチナの武器解説：【マジカルバット】無敵時間のある打撃技。【マジカルミサイル】真横への飛び道具。強化版は発生と弾速がアップ。【マジカルボム】放物線を描き、地面に落下すると爆発。【マジカルにゃんこ】リーチが長く、ヒット時はダウンを奪える。空中版は中段判定。【マジカルフライパン】地上版はよろけ、空中版は中段で地面バウンドを誘発。空中版を昇りで出すのが強力。【マジカルピコハン】通常版はガードプライマーを二つ、強化版は三つケズる。

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ
RAGNA=THE=BLOODEDGE

画面端の連続技が熱い！

デッドスパイクは発生が早くなった上に、空中ヒット時は追撃を狙えるようになっている。連係にはもちろん、連続技にも活躍しそうだ。

まだ終わりじゃねぇぞはボーナス補正が追加されており、ラピッドキャンセルを使って追撃すれば大ダメージを見込める。↓+Cを空中ヒットさせてもまだ終わりじゃねぇぞを出せるようになったので、さまざまな場面で連続技に組み込めるぞ。

ベリアルエッジは、前作よりも鋭角に突進するように。空中ヒット時は相手を大きく吹っ飛ばすので画面中央では追撃が難しいが、画面端なら追撃が可能だ。闇に食われろは最低保障ダメージが付き、吸収量も増加するなどパワーアップしている。

強化されたデッドスパイク。画面端で空中ヒットさせると、さらに追撃が可能だ！

ジン=キサラギ
JIN=KISARAGI

さらに使いやすくなった新生ジン

スタンダードな性能で使いやすさが持ち味のジン。その点は本作でも変わっていないぞ。→+Aは、キャンセル不可能になったが硬直が減少。ガードされても反撃を受けない上、ガードプライマーをケズれる。ヒット時はわずかに有利で、強制的にしゃがみやられ状態を誘発。ラピッドキャンセルすれば、対しゃがみ状態限定の連続技が可能だ。立ちDは発生が早くなり、【立ちC→立ちD】が連続ヒットする。ヒット時に→→へ派生すれば有利な状態で近付けるので、攻めを継続したいときに便利だ。吹雪はA版、B版共にしゃがんだ相手にヒットしないが、B吹雪は↓+Cからつながる上に空中受身不能時間が延びているので、連続技で役立つ。

硬直が減った上、立ちBから出せるようになった→+A。ガード崩しで役立つはずだ。

ノエル=ヴァーミリオン
NOEL=VERMILLION

チェーンリボルバーで攻め崩せ！

ノエルの攻めの要といえるチェーンリボルバーは、本作では派生技のヒットストップが短縮された。また、発生や派生タイミングが早くなったものもあるので、攻め能力が向上している。始動技の立ちDは、前進距離が長くなったが、発生が遅くなり対頭&体属性無敵になった。相手の攻撃をつぶすときは、きちんとタイミングを合わるのが重要だ。

Cフラッシュハイダーは同技補正が付いたので、連続技に組み込むのは1回に止めるのが効率的。単発版と派生版は別技扱いなので覚えておこう。また、フラッシュハイダーヒット後はダッシュでキャンセルが可能。そのため、↓+Cが先端でヒットしても連続技を決めやすくなっているぞ。

↓+Cの2段目は、画面端付近でヒットすると壁バウンドを誘発。連続技の研究をしよう。

テイガー(TR-0009)
IRON=TAGAR

磁力の引き寄せ方に変化あり！

テイガーは磁力付加時の引き寄せ方が変化し、動作前半では引き寄せず、攻撃発生の直前に一気に引き寄せるようになっている。この変更により、相手がけん制技を出しているところを不用意に引き寄せてしまい、テイガー側がくらってしまう、といったことが少なくなっているぞ。スレッジハンマー（追加攻撃）は前進するようになり、対弾属性ガードポイントが付加されたので、飛び道具への対抗手段が増えている。ほかには、ギガンティックテイガードライバー後に相手キャラクターを問わずガジェットフィンガーが決まるのも、地味ながらうれしい変更点だ。なお、ボルテッカチャージのコマンドは→↓↘↓←+Dに変更されているので要注意。

→+Aは、一定時間ボタンを押し続けると下段攻撃以外を耐えるアーマーが付加されるように。

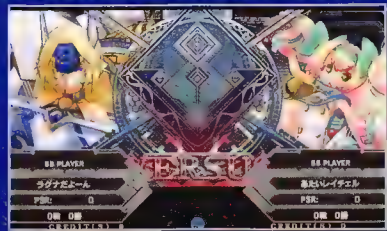
待望のICカード対応！　利用してより一層楽しもう!!

BBCSII PLAYER'S GUILD

ICカードを使ったコンテンツが利用可能となった本作。無料なので利用しない手は無いぞ！

NESiCAxLive（ネシカ クロス ライブ、詳しくはP116参照）共通ICカード、NESiCA（ネシカ）対応となった本作。ICカードを使えば戦績が保存できる上、専用サイト「BBCSII PLAYER'S GUILD（http://bbcs2.net/）」に登録すれば、さまざまなコンテンツが利用可能となるのだ。

「PLAYER'S GUILD」では主に、戦績やプレイヤーネーム、称号といったプレイヤー情報の確認・変更、ランキングの閲覧などが可能。称号は用意された単語の中から三つを組み合わせて、自分好みのものを作成できるぞ（このほかに特別な称号も存在）。また、プレイすることでたまるポイント、"P＄（プラチナダラー）"を使えば、ショップにて前述した称号用の単語や追加カラー、オリジナルグッズなどを手に入れることができる。

携帯電話でもPCでもアクセスでき、すべて無料で利用できる「PLAYER'S GUILD」。ぜひ登録、利用して皆さんの『ブレイブルー』ライフを彩ってほしい。

設定したプレイヤーネームや一部の戦績は、ゲーム中に表示される。

▲プレイヤーネーム設定、戦績の保存、ランキングなどの基本機能はもちろん搭載。

▼プラチナダラー（ポイント）をためれば、ショップで追加カラーなどを購入可能だ。

●ラグナ補足：しゃがみDはラピッドキャンセルしないとヒット後に追撃できないものの、ガード時に反撃を受けにくくなっている。また、始動補正が軽くラピッドキャンセルからの追撃は大ダメージを狙えるぞ。
●ジン補足：本作のジンは、ジャンプの予備動作が5→4フレームになった。また、霧槍 尖晶斬は地上版のヒートゲージ増加量が大きい。空中版は発生が早いので連続技に組み込みやすいぞ。

タオカカ
TAOKAKA

扱いやすいキャラクターに

タオカカはドライブであるタンジングエッジのヒットストップが増加し、ヒット時の派生が簡単になっているぞ。一方でジャンプDなどの移動距離が短くなっており、逃げるような使い方は難しくなったようだ。

↓+Cは必殺技でキャンセル可能になったが、ドライブではキャンセル不能になっている。画面中央では使いにくいが、ダメージ補正が軽くなっているので画面端での連続技で重宝しそうだ。ねこっとび！は相手を跳び越すと自動的に振り向くようになったので、接近戦の攻めの選択肢がより豊富になった。ジャンプBはモーションが新しくなっている。以前のジャンプBはジャンプ中↓+Bで出すことができるぞ。

新ジャンプBは2段技で、1段目のみ中段判定となっている。攻撃判定は横方向に強力だ。

レイチェル=アルカード
RACHEL=ALUCARD

ゲオルグ13世がニート脱出!?

レイチェルは、立ちC・Cのヒット効果がスライドダウンに変化。遠距離戦をしたいときは立ちC・C、起き攻めしたいときは【立ちC→↘+C】にするなどの使い分けが必要となる。なお、画面端の立ちC・C→キャンセルゲオルグ13世（設置）→立ちB～といった連続技は、本作でも可能だ。

ゲオルグ13世は、攻撃範囲と発動認識範囲が若干拡大している。また、カエルゲージはゲオルグが攻撃したときのみ出現するようになった。インピッシュ・シプソフィラは、画面の8割ほど飛ぶように。テンペスト・ダリアはシルフィードゲージを消費せずに使用可能。地上版は自身が地上判定になったので、シルフィードゲージの回復手段としても重宝する。

風を消費しなくなったテンペスト・ダリア。飛来する物体も変化し、火力が上がっている。

アラクネ
ARAKUNE

fマルgがパワーアップ！

最大の変更点は、何といってもfマルgの強化。ガード不能技から下段技に変更されたが、連続技に組み込める上、ヒット時は一発で呪印状態にできる強力なディストーションドライブに進化しているぞ。また、発生が早くなり高度制限が無くなったので、遠距離からの反撃や飛び道具対策としても重宝しそうだ。

併せて、ジャンプD（↓方向）の出現位置が前作よりも遠くになったので、苦手とした遠距離タイプのキャラクターへの対抗手段が増えている。バックステップやワープ（画面端でジャンプ中に←←）の硬直が増加するなど防御面では弱体化しているものの、前方ダッシュは硬直が減っており、攻撃面は強化されているぞ。

ヒートゲージが50%あれば、fマルgがヒットするだけで一気に相手を呪印状態へと追い込める。

シシガミ=バング
BANG=SHISHIGAMI

各種Dの変更点に注意

各種Dは相手のガード硬直時間が減少したが、ガードされてもキャンセル可能になった。立ちDは、地上ヒット時に相手が浮かず地上でのけぞるように。しゃがみBの対しゃがみヒット時や立ちCからつながるので、連続技に使おう。→+Dは連続技に組み込めないが、ヒットするとダウンを奪える。しゃがみDは、ガードされてもジャンプキャンセル可能。ジャンプDは追撃可能だが、乗算補正がきついので注意しよう。バング双掌打・金剛戦（天剛戦）は、画面端なら壁バウンドを誘発し追撃が可能。獅子神忍法・究極奥義・「轟駆風林火山」は、発動中の後方ダッシュの移動距離が短くなった。逃げ回るのは難しいので、積極的に攻めにいこう。

獅子神忍法・爆裂奥義・「轟駆風林火山」は、何と出始めから完全無敵に！

ライチ=フェイ=リン
LITCHI=FAYE=LING

素手への移行がやりやすく

ライチはジャンプC、↓+Cが緊急受身可能になることと、連続技の大幅な見直しが必要になっている。

一気通貫は通常技からキャンセルして出せなくなったため、連続技に組み込みにくい。代わりにガードされても2発目に派生するようになり、けん制から素手状態で攻め込む、といった戦法が可能になっているぞ。

→+Dはキャンセル不能になったが、2段目をガードされても有利、ギリギリガードされても五分なので、またまた連係に使えそうだ。空中ヒット時は画面端ならバウンドを誘発するので、画面端の連続技で活躍する。

三元脚・中は空中での派生版が緊急受身不能になっており、素手時の連続技の締めに便利だ。

前方投げと→+Cはヒット時に回転ダウンを誘発するように。ここからさらに追撃可能だ。

カルル=クローバー
CARL=CLOVER

人形の体力管理に注意しよう

人形とのコンビネーションが強力なカルル。本作では人形の総体力が減り、人形の技の人形ゲージ消費量が増加。代わりに人形ゲージの回復タイミングが早くなったので、人形を細かく休ませながら闘うといい。

↑+D放しは空中バリアガードが可能となったが、腕と衝撃波で1個ずつ、合計2個ガードプライマーを減らすことが可能。↑+D放しは、空中やダウン中の相手にヒットすると、強制的に立ちやられにする。

カルル本体では、ジャンプCとカンタービレに注目。ジャンプCは空中ヒット時に相手を落下させるので、連続技の締めに使える。カンタービレは空中受身不能時間が延びたので、立ちCで追撃可能だ。

コン ブリオは画面端だと壁バウンドを誘発。威力が高いので、連続技に組み込もう。

●タオカカ補足：挑発は乗算補正が重くなっており、前作で猛威を振るった挑発を組み込んだループ連続技は無くなっている。新たな連続技を開拓しよう。
●カルル補足：人形の攻撃は、ほとんどに同技補正が付いている。連続技には、同じ技を2回以上使わないこと。↓+D放しはボーナス補正が無くなり、代わりに↑+D放しの腕の部分にボーナス補正が付いた。

ハクメン
HAKU=MEN

鬼蹴の攻めが強力に

ハクメンは、ドライブの当て身成功時に勾玉（ゲージ）が一つ増えるように変更された。また、立ちDは追撃可能になっており、ほかの地上Dとのリターンの格差が減っているぞ。

必殺技では、鬼蹴の硬直が大幅に減っており、奇襲として強力になっている。さらに派生技の閻魔が空中ガード不能になっているので、中距離でのプレッシャーが増しているぞ。紅蓮は地上ヒット時の有利時間が増えており、しゃがみBや◀+Cが連続ヒットするので使いやすくなっている。通常技では◀+Cが変更され、カウンターヒット時のよろけ効果は無くなったがキャンセル可能に。ここから紅蓮や鬼蹴を使って一気に接近していけそうだ。

虚空陣 雪風は、当て身が成功するまで暗転演出が入らなくなった。見切られにくく強力だ。

ラムダ
Λ-No.11-

遠距離重視で闘おう

本作のラムダは、グラビティシードが完全無敵から対飛び道具無敵へと変更されたため、接近されないようにするのが重要。グラビティシードは、硬直が減少しガードされても反撃を受けない。地上ヒット時は強制的にしゃがみやられを誘発し、ダッシュから追撃が間に合う。また、打撃部分を当てなければ重力ゲージが3回ほど残るので、重力場で相手の動きを抑制しやすくなった。アクトパルサーZweiは、移動し始めは相手をすり抜けるので、接近戦や画面端から逃げるのに使える。また、後半は各種投げに加えグラビティシードでもキャンセル可能だ。シックルストームはガードプライマーを減らせなくなったが、攻撃回数が6回に増えたぞ。

グラビティシードはスパイラルソードをキャンセルできる。

ツバキ=ヤヨイ
TSUBAKI=YAYOI

D版必殺技にいつでも派生可能

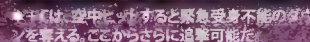
ツバキは必殺技ヒット後に特定の必殺技へと派生できるが、本作ではガード時&空振り時もD版必殺技なら出すことが可能。これを生かすため、インストールゲージは各種Dで常にためておきたい。立ちDは一気に増えるが、1.5本ほど増えた時点で動作終了。しゃがみDは最初はあまり増えないが、Dを押し続けると一気に増加するようになる。うまく使い分けよう。

必殺技では、審剣・光ヲ断ツ剣が動作中対頭体無敵になり、カウンターヒットすると相手を浮かせられる。審技・空ニ閃ク光はボタンによって軌道が変化。C版はめくりを狙いやすい軌道だ。審判・天ヲ別ツ焔はC版が無敵で、D版に無敵時間は無い。前作とは逆の性能なので要注意。

下段スライディングの◀+Cは、移動距離が長くなり中〜遠距離からの奇襲技として使える。

ハザマ
HAZAMA

残影牙で大ダメージを狙え！

本作のハザマは、相手を浮かせられる手段が乏しく連続技を狙いにくい。残影牙は、発生が遅く連続技に組み込みにくいが、下段判定の浮かせ技。中段技の裂閃牙で相手に立ちガードを意識させれば、ヒットを見込めるはずだ。なお、裂閃牙はヒット後、ガード後共に近い間合いで有利なので、打撃と投げの二択を狙えるぞ。投げ技の牙砕衝は、投げ成功時にヒートゲージが5%増加。ダメージは見込めないが、ヒートゲージをためる目的では有効だ。蛇刃牙は、画面端で空中ヒットすると壁バウンドを誘発。◀+Cからつないで連続技を狙おう。各種Dは同技補正があるので、同方向のものはできるだけ2回以上組み込まないようにしたい。

◀+Cは、空中ヒットすると緊急受身不能のダウンを奪える。ここからさらに追撃可能だ。

サントラ&キャラソンCD発売決定!!

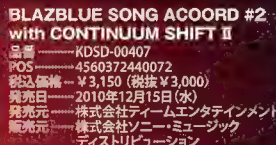
家庭用『BBCS』で追加されたBGM14曲と、『BBCSⅡ』の新曲であるオープニング、プラチナのBGMに加え、新たなキャラクターソングを収録したニューアルバムが登場！　キャラクターソングはツバキvs.ノエルのテーマ曲を元にした二人のデュエットと、マコトのテーマ曲を元にしたものの2曲。それぞれ歌を担当された各キャラクターの声優さんからコメントをいただいたので、ここでご紹介。BGMとともに必聴の一枚、ファンなら見逃さずに入手するべし！

BLAZBLUE SONG ACOORD #2 with CONTINUUM SHIFT Ⅱ

品番……KDSD-00407
POS……4560372440072
税込価格……¥3,150（税抜¥3,000）
発売日……2010年12月15日（水）
発売元……株式会社ティームエンタテインメント
販売元……株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション

ノエル役
近藤 佳奈子

先に収録されていたツバキのボーカルを楽しく聴きながらも、引っ張られないようノエルとしての気持ちで歌い切りました。メロディーが重なったりハーモニーになったりと二人の心情が表れている素敵な曲で、詞にも二人の気持ちが表れているので、ミュージカルができそう！　交差する二人の気持ちを感じていただけるとうれしいです

ツバキ役
今井 麻美

曲を聴いたときは「格好いい曲だなぁ……でも歌唱するときアレンジどうするのかなぁ……」と思いましたが（笑）、歌詞のメロディーへのはまり方など、素晴らしいと思いました。音飛びの激しい曲なのに、そう感じさせないのはすごいです！「vs.」の雰囲気を大事にしましたので、ツバキvs.ノエルを想像しながら聴いていただきたいです！

マコト役
磯村 知美

格好良さと可愛らしさが表れた、素敵な曲だと思います。木管楽器のぬくもりはリスっぽいですしね。「石渡さんの曲は難しい！」と聞いていたので、普段歌わない私は収録が恐怖でしたが（汗）、マコトって歌は上手じゃなさそうだし……っていうかそういう設定を今、私が作りました!!　マコトの曲を聴いたときに、歌詞の一部でも浮かべばうれしいです。

BBCSⅡ 熱血欄外

●ラムダ補足：各種Dは1、2段目どちらもヒットストップが発生する。わずかだがラムダ側にもヒットストップが発生するため、最速でキャンセルするのが簡単になっているぞ。
●ツバキ補足：立ちDは、最短でボタンを放してもインストールゲージの4分の1たまる（4回で1本になる）。最短で止めたときの全体動作は立ちD、しゃがみD共に同じだ。

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

各種新要素の追加や機体の参戦など、「極限進化」に向けて勢いのとどまらない「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス（以下、EXVS）」。今月も、注目の新情報をはじめ、実用的なコンボ集など役立つ情報満載で送るぞ!

NEW!! 11～12月に追加される新プレイヤーナビ

今月も、新たに追加されたプレイヤーナビキャラクターの情報からお届けしていこう。まずは、シナンジュの参戦＆エピソード2「赤い彗星」がリリースされたばかりの「ガンダムUC」から、主人公バナージに想いを寄せる少女ミコット・バーチ。こちらは、11月末に追加されている。

そして、12月に追加のプレイヤーナビとして、同12月にDVDボックスが発売となる「機動戦士ガンダムX」から、同作のヒロインであるニュータイプの少女「ティファ・アディール」。同じく12月の追加で、ガンダムエクシア参戦＆劇場版ブルーレイ＆DVDが発売予定の「ガンダム00」から、チームトリニティのうちの一人「ネーナ・トリニティ」が登場!

君も、続々と追加されるプレイヤーナビと契約を交わし、ゲームの進行をナビゲーションしてもらおう!

CAMPAIGN 期間限定キャンペーン情報!

こちらもおなじみ期間限定のキャンペーン。まずは、本書発売時にはギリギリになってしまうが、11末まで配信となるゲージデザイン「紅葉」。さらに、クリスマス期間中にはプレイヤーナビがクリスマスならではのボイスでナビをしてくれるぞ。同じく、クリスマス期間中にはゲージデザイン「クリスマス」がリリースされる。

このほか、年末年始にも期間限定ボイスキャンペーンは開催されるとのこと。続報を待て!

ゲージデザイン「紅葉」

ゲージデザイン「クリスマス」

携帯連動コンテンツで楽しさ極限進化!

ガンダムVS.モバイル

上記の記事で紹介したプレイヤーナビや、ゲージデザインのカスタマイズ、戦績閲覧といった各種便利機能は、本作のモバイル連動サイト「ガンダムVS.モバイル」に会員登録（月額315円）し、ICカードを登録すれば利用できる。

そのほかにもさまざまな機能・サービスを利用可能な「ガンダムVS.モバイル」は、右にあるQRコードからGO！

追加参戦機体第3弾！

12月末
参戦予定

GN-001
ガンダムエクシア

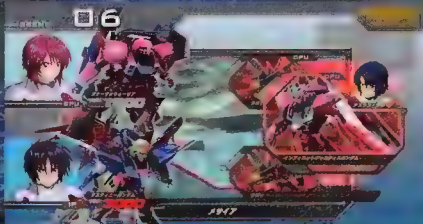
本作3機目のタイムリリース機体として、『機動戦士ガンダム00』からガンダムエクシアが参戦決定！　前作、前々作に引き続いて三度目の登場となる本機は、従来通りGNソード、GNビームダガーなどの装備を所持する近距離特化型の格闘機となっている。ダブルオーガンダムと同様に、エクストリームバースト時はトランザム状態となる。新武装ではGNアームズ呼出のほか、条件を満たすことでガンダムエクシアリペアが参戦する。原作ファンにとってはうれしい追加要素だ。今作でどのような活躍を見せるのか、ぜひとも注目したい！

CPU戦にも新要素続々追加！

多彩な追加要素を備える今作。CPU戦関連では、新たなコースと、オリジナルボス機体であるエクストリームガンダムの新形態が登場だ。

CPU戦に新コース「シチュエーションバトルコース」が追加予定！

今までの『VS.』シリーズには無かった、新たなCPU戦コースが追加される予定。その名も「シチュエーションバトルコース」だ。ルート分岐は無く一本道のコースとなっており、ステージごとに敵味方含め「異なるシチュエーションでの組み合わせ」になる。ステージによって使用機体が変わるため、1プレイでいろいろな機体を使うことができ、ガンダム作品ファンなら楽しめるコースになっているぞ。

写真はシンとルナマリアが協力してアスランと戦闘するシチュエーション。原作ファンも原作を知らない人も楽しめる、新しい構成のCPU戦コースといえる。もちろん、本作独自のシチュエーションも存在するぞ！

ステージごとに機体が変化するため、まだ使用したことのない機体が多いプレイヤーにはオススメのコースだ。さまざまな機体を使って慣れていこう。

CPU戦ボス・エクストリームガンダムに格闘特化形態「タキオン・フェイズ」登場！

CPU戦ボスであるエクストリームガンダムに、格闘特化形態「タキオン・フェイズ」が登場。タキオンの名にふさわしく、機体の大きさとは裏腹に超光速での移動を可能とし、一瞬で距離を詰めて攻撃を仕掛けてくる。その攻撃は強力なものばかりで、当たれば大ダメージ必至。心して戦え！

タキオン・フェイズの攻撃の一つ。地面に刃を突き立て、周囲の機体を一掃する技。まさにラスボスにふさわしい機体といえるだろう。

追加機体ピックアップ攻略&対策

新たに追加された機体の攻略と対策を紹介していこう。今回は、10月末に参戦を果たしたマスターガンダムだ。

最高コストとなって帰ってきた！

コスト 3000

マスターガンダム

今作初のタイムリリース機体として注目を集めたマスターガンダム。主役機体のゴッドガンダムよりも高い、コスト3000での参戦だ。

特殊な武装と格闘の間合いを把握しよう

マスターガンダムといえば、前作・前々作と非常に強力な格闘が特徴の機体だったが、今作でもその格闘性能は非常に高い。それどころか、コスト3000となったためか、以前よりもパワーアップして帰ってきた。ゴッドガンダムよりも高いコスト帯としての貫禄は十分にあるぞ。

前作までと比較しての主な変更点は、まずメイン射撃であったマスタークロスがサブ射撃に変更されたこと。代わりに、メイン射撃にはダークネスショットが実装されたぞ。ダークネスショットは射程こそ短いものの連射が可能であり、敵機をよろけさせる時間が非常に長い。ダメージ補正に優れるため、追撃に格闘をたたき込むことができればかなりのダメージを与えられるはずだ。

サブ射撃のマスタークロスは、レバーニュートラルで従来通りの引き寄せ。引き寄せからは、各種格闘に派生が可能。レバーを横に入れるとクロスボーンガンダムX1改のサブ射撃のような薙ぎ払いだ。ニュートラルの引き寄せの発生が非常に早いため、見てからかわすのは困難。敵機に近付けたら積極的に使っていくといいだろう。

特殊射撃は、おなじみ十二王方牌大車併。少し仕様が変わり、発生途中でキャンセルしても、出ている分だけは敵機に向かっていくようになった。帰山笑紅塵でのスタン時間は、敵機に取り付いたちびマスターガンダムの数で変化するぞ。

格闘チャージは石破天驚拳。ゴッドガンダム同様3段階までタメ可能。1～2段階目の性能も十分に高いが、できればMAXまでタメてから使いたい。

そして格闘だが、モーション自体に大きな変化は見られない。空中でレバーニュートラル格闘を出すと、前作での地上格闘のモーションになるくらいだろう。使う格闘は、基本的には回り込み性能の優秀さからレバー⬅or➡＋格闘でいい。ヒット時には2段目を⬆派生とすれば、カットされにくくなる。ただし、伸びと判定はニュートラル格闘の方が優秀なので、敵機との位置関係で使い分けよう。

エクストリームバーストは、特殊射撃を敵機に飛ばしてから発動させるだけで、かなりのプレッシャーになる。必殺技はメイン射撃から確定でつながって、350以上の耐久力を奪うことができる。チャンスがあれば狙っていこう。

→画面が切り替わるため、攻撃されたと思ったら即座にキャンセルしよう。

←取り付いた小型マスターが少ないと追撃できないことがあるので注意。

攻撃発生が非常に早いニュートラルサブ射撃。近距離ではかなり重宝するだろう。

―ONE POINT―
特殊な性質を持つ格闘

レバー⬆＋格闘とブーストダッシュ格闘は全く同じ性能で、「出始めにやられ判定が軸をズラしつつ非常に小さくなる瞬間」がある。攻撃判定の大きな攻撃（スサノオのサブ射撃や照射系攻撃など）はすり抜けられないか、通常のビーム攻撃や、少し大きめの射撃武装程度なら、すり抜けつつそのまま攻撃できる。

攻撃判定の強さもかなりのものなので、この格闘を意識させれば相手に相当なプレッシャーを掛けることができる。

ただし、アップデートで調整を受け、判定が小さくなる時間が短縮されたため、若干タイミングがシビアになったことには注意。とはいうものの、相手の攻撃をすり抜ける性質は非常に強力なので、マスターガンダムを使用するのであれば、このタイミングはしっかりと把握しておきたい。闇雲に格闘を出すのではなく、メイン射撃やサブ射撃などを交ぜて使っていくことで、その強さは何倍にもなるぞ。

このように、ブーストダッシュ格闘にはやられ判定が小さくなる瞬間がある。使いこなせば非常に強力だ。

マスターガンダム対策

マスターガンダムの高い格闘性能に苦戦しているプレイヤーは、意外に多いだろう。ここで対策を紹介していくぞ。

大事なのは距離を取ること！

マスターガンダムには∀ガンダムと少し似ている部分がある。一度敵機に近付いてしまえば、起き攻めの強力さも相まって、一瞬で撃墜を狙えることなどだ。そのため、マスターガンダムと対戦する際には常に距離を置くことが重要。

似たタイプの∀ガンダムと比較した場合、マスターガンダムの方が機動力は高いが、∀ガンダムのサブ射撃や射撃チャージショットのような飛び道具を持っていないので、中距離以遠に居れば攻撃をくらう心配はほとんど無い。

アップデート以前はMAXチャージの石波天驚拳が猛威を振るっていたが、調整が入りパワーダウンしたため、冷静に対処すれば問題無いだろう。ただし撃たれた距離によっては、シールドガードが必要となる場合があるので忘れずに。

レバー⬆＋格闘とブーストダッシュ格闘も、アップデート前に比べると性能が低下しているため、相手もゴリ押しで距離を詰めることはできなくなったことを覚えておこう。もし距離を詰められてしまった場合には、いったんシールドガードなどで耐え、僚機に援護を頼むなどしよう。

非常に強力な格闘チャージショットだが、調整が入ったため以前ほどの脅威ではなくなった。あわてず回避に集中しよう。

実戦的コンボ&総ダメージを掲載!

コンボ大特集 -Vol.1-

本作において、大ダメージを狙っていくには欠かせないコンボ。ここでは、独断による15機体分のものを紹介していこう。

Text:とき

コンボの基礎知識

本作独自のシステム、エクストリームアクション使うことで射撃→格闘、格闘→格闘など多彩なコンボを構築できる。コンボは対戦で勝利するための大事な要素であり、また、コンボを考えたり試したりすることは本作のだいご味であるといえる。

前作と違い、格闘をブーストダッシュだけでなくステップでもキャンセルできるため全体的に自由度が高く、ブーストダッシュキャンセルでなければつながらないコンボ、ステップキャンセルでなければつながらないコンボなど多種多彩。

ここでは、使用率が高い機体や人気のある機体、あまり使い方を知られていない機体のコンボ内容とダメージを紹介していこう。

なお、本作では画面端などでは敵機との軸がズレてコンボが外れる場合がある。逆に、画面端でのみ成立する高威力コンボなどもある。威力においては自機や敵機の残り耐久力、戦力ゲージ、エクストリームバーストを発動しているか、などでダメージが変動することをお断りしておく。

紹介するコンボは基本的に画面中央で成立するもので、威力は耐久力や戦力ゲージ、連勝数の補正を受けていないものである。必殺技を使うものは、ほかの攻撃の威力もエクストリームバースト中のものとなる。

エクストリームバースト中の必殺技をコンボに使用することで、ダメージを格段に上げることができる。見た目にも華やかなので、ぜひとも狙っていきたい

コンボによっては、敵機を遠くへ吹き飛ばすことができる。大ダメージを与えるだけでなく、その後の展開を有利に進めることが可能だ。

ガンダム

基本となるのは発生が優秀なレバーニュートラル格闘。これをコンボ始動技にしていこう。必殺技の使い勝手もいいぞ。

コンボ	DAMAGE
ニュートラル格闘(2段)→ニュートラル格闘(2段)〜⬆派生(1段)→ブーストダッシュ格闘	229
ニュートラル格闘(2段)→必殺技	265

シャア専用ゲルググ

レバー⬅or➡+格闘の発生がとにかく早い。基本はこの格闘から。また、メイン射撃から格闘チャージにつなげるだけで大ダメージだ。

コンボ	DAMAGE
メイン射撃→メイン射撃→格闘チャージ(Lv.3)	183
レバー⬅or➡+格闘(2段)→ニュートラル格闘(2段)〜⬆派生〜⬆派生	242

Zガンダム

レバー⬅or➡+格闘はよろけ時間が長いため、必殺技へとつなげることが可能。特殊格闘からもつながるが、補正を考慮して前者を使おう。

コンボ	DAMAGE
ニュートラル格闘(2段)〜⬆派生(1段)→特殊射撃	245
ニュートラル格闘(2段)→レバー⬅or➡+格闘(1段)→必殺技	318

フルアーマーZZガンダム

エクストリームバースト中は、攻撃モーション中にスーパーアーマーとなるので、強引に格闘コンボを仕掛けられるのが強みだ。

コンボ	DAMAGE
(フルアーマー時)特殊格闘→特殊射撃	280
(アーマーパージ後)レバー⬅or➡+格闘(2段)→ニュートラル格闘(2段)→必殺技	293

コンボの補足

コンボは大ダメージを与えるものばかりが優秀なわけではない。威力が多少下がってもコンボ時間を短くしたり、大きく移動する格闘をコンボに組み込むことで、敵機からのカットを防ぐといった工夫も重要。対戦中、コンボを決める寸前にどれを使うのが最適か？ を判断できるかどうかで戦況は大きく変わる。

格闘には、視点が変更されるタイプとされないタイプがある。変更されないタイプの格闘を決めた場合には、サーチ切り替えて敵機がカットしに来ないかを見ながらコンボを決めるといい。また、コンボ後にブーストゲージを使い切ってしまい、着地に攻撃をくらっては元も子もない。ゲージ管理はしっかりしよう。

ダブルオーガンダムのエクストリームバースト中特殊格闘は、単発での威力が高い。エクストリームゲージに余裕がある場合には、締めに使うのもいいだろう。

ガンダムF91

MEPE発動中に特殊格闘を入力することで、MEPE時専用の格闘が出せる。ガード判定が付いているので、積極的に狙える。

コンボ	DAMAGE
レバー←or→格闘（2段）→ニュートラル格闘（2段）～↑派生→サブ射撃	234
（MEPE時）特殊格闘→特殊格闘→メイン射撃	171

マスターガンダム

とにかく格闘全般が優秀なマスターガンダム。格闘自体の動作が早く、短時間で終わるコンボが多いため、ガンガン攻めよう。

コンボ	DAMAGE
レバー←or→+格闘（1段）→レバー←or→+格闘（2段）～↑派生	226
メイン射撃（2発）→必殺技	356

ウイングガンダムゼロ（EW版）

全体的にコンボダメージは低いが、カットされにくいのがウイングガンダムゼロ（EW版）の特徴。メイン射撃を絡めて、手数で勝負しよう。

コンボ	DAMAGE
レバー←or→+格闘（1段）→メイン射撃	156
ニュートラル格闘（3段）→メイン射撃	206

ターンX

奇抜な技を多く持つターンXは、コンボ時の動きもやはりトリッキー。ただし、ダメージは大きめのものがそろっているぞ。

コンボ	DAMAGE
レバー←or→+格闘（1段）→ニュートラル格闘（全段）→メイン射撃チャージ	237
ニュートラル格闘（全段）→ニュートラル格闘（1段）→ニュートラル特殊格闘	265

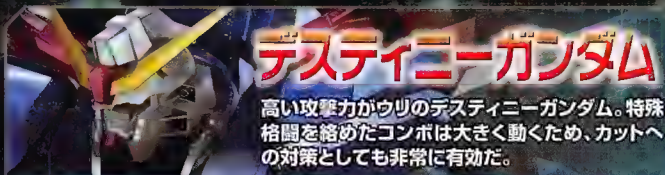
ストライクフリーダムガンダム

射撃武装が優秀なストライクフリーダムガンダムだが、格闘性能も標準以上。機動力を活かし、敵機のスキを見付けて格闘をたたき込もう。

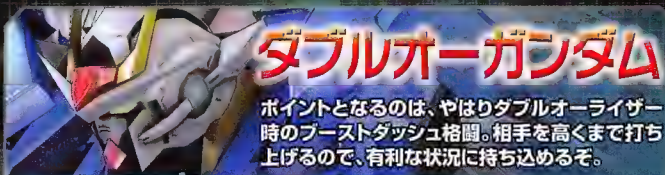
コンボ	DAMAGE
レバー←or→+格闘（1段）→ニュートラル格闘（3段）～↑派生→メイン射撃	215
レバー←or→+格闘（1段）→ニュートラル格闘（3段）→↓派生	209

インフィニットジャスティスガンダム

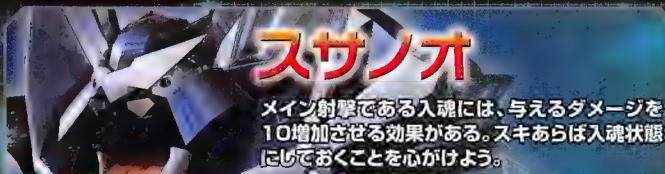
格闘寄りの万能機だけあって、優秀な格闘を多く持つ。素早くダウンを奪って、僚機の援護をこなすことなどが可能だ。

コンボ	DAMAGE
レバー←or→+格闘（2段）→特殊格闘（全段）	225
ニュートラル格闘（3段※3段目は1ヒット）→ブーストダッシュ格闘（全段）	233

デスティニーガンダム

高い攻撃力がウリのデスティニーガンダム。特殊格闘を絡めたコンボは大きく動くため、カットへの対策としても非常に有効だ。

コンボ	DAMAGE
レバー⬅or➡+格闘(全段)→特殊格闘(全段)→メイン射撃チャージ	271
レバー⬅or➡+格闘(全段)→特殊格闘(5段)→必殺技	305

ダブルオーガンダム

ポイントとなるのは、やはりダブルオーライザー時のブーストダッシュ格闘。相手を高くまで打ち上げるので、有利な状況に持ち込めるぞ。

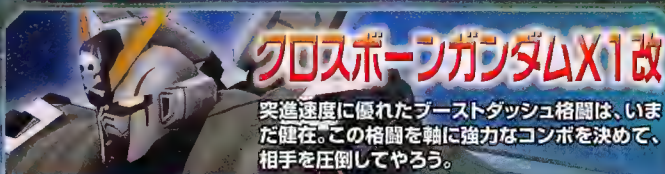
コンボ	DAMAGE
(ダブルオーライザー時)レバー⬅or➡+格闘(2段)→ブーストダッシュ格闘(全段)	242
(トランザム時)ブーストダッシュ格闘(3段)→特殊格闘	283

スサノオ

メイン射撃である入魂には、与えるダメージを10増加させる効果がある。スキあらば入魂状態にしておくことを心がけよう。

コンボ	DAMAGE
メイン射撃→レバー⬅or➡+格闘(1段)→ニュートラル格闘(全段)	217
(トランザム時)メイン射撃→サブ射撃→メイン射撃→格闘(全段)	258

ユニコーンガンダム

通常時はメイン射撃で耐久力を奪いつつ、NT－Dモード時に強力な格闘で大ダメージを与えるのが、ユニコーンガンダムの基本スタイルだ。

コンボ	DAMAGE
(通常時)ニュートラル格闘(2段)→レバー⬆+格闘(全段)→メイン射撃	225
(NT－D時)ブーストダッシュ格闘(全段)→ニュートラル格闘(全段)	261

クロスボーンガンダムX1改

突進速度に優れたブーストダッシュ格闘は、いまだ健在。この格闘を軸に強力なコンボを決めて、相手を圧倒してやろう。

コンボ	DAMAGE
ブーストダッシュ格闘(4段)→レバー⬅or➡+格闘(全段)→メイン射撃	241
ブーストダッシュ格闘(4段)→ニュートラル格闘(3段)→メイン射撃チャージ	251

オリジナルのコンボを見付けよう

ここまでに挙げたものは、本作におけるコンボのほんの一部に過ぎない。キャンセルをする方向によっても決まらなかったりするコンボが存在することも。

例えば、紹介したダブルオーガンダムのトランザム状態のコンボは、ブーストダッシュ格闘3段目の後に左斜め前方向にブーストダッシュキャンセルをかけると決まりやすい。また。デスティニーガンダムの特殊格闘から特殊格闘へとつなげるコンボは、前方向にブーストダッシュキャンセルをかけないと安定しない。このように、少しの工夫で成立するコンボの数がかなり増えるため、コンボの種類はまさに無限であるといえるだろう。

単に総ダメージだけを追求するのでなく、見た目重視のコンボを考えるのも面白いかもしれない。ギャラリーから歓声が起こるような自分だけのコンボを構築し、本作を「極限進化」させていこう！

COLUMN 機体使用率情勢、アップデートでどう変わった!?

『VS.』シリーズ初のオンライン対応ということで、既に何回かのアップデートが施された。ここには新要素の解禁だけでなく、システムや機体の性能調整も含まれる。例えば、以前は変形機構を搭載した機体は、ステキャンを使った際に変形してしまうことが多かったが、アップデート後は暴発の心配がほぼ無くなった。

そのほか、ガンダムDXやサザビーなど、一部の機体の武装性能に調整がなされている。武装の一部だけでなく、機体性能全般に調整が入った機体も複数存在するため、全国の機体使用率に大きな変動が起こった。稼動初期はクロスボーンガンダムX1改やケルディムガンダムなどが高い使用率を維持していたが、アップデート後はガナーザクウォーリアなどが使用率を上げてきている。

これらの調整の中で、その機体自体には大きな変化が無くとも、相性の悪い機体の調整の結果、相対的に強化された……ということも起きている。ここには、ユニコーンガンダムやνガンダムなどが例として挙げられる。

このように、すべての機体が日の目を浴びるチャンスがあるため、稼動から好きな機体を使い続け「この機体で勝つのはやっぱり難しいかも……」と思っているプレイヤーも諦めないでおこう。ネットワークアップデートで解禁される新要素と共に極限進化を続けていく本作が、どのように変わっていくかに注目したい。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

INDEX

SNKプレイモアを100倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKプレイモアが提供する、最新のゲームやグッズの情報をお届けする当コーナー……なのですが、今月はXbox360で今冬配信の最新作『トラブル☆ウィッチーズ ねお!』の面々が、堂々の誌面ジャックを敢行!?

トラブル☆ウィッチーズ ねお!

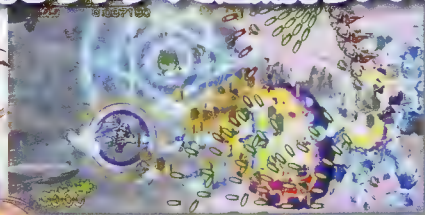
■対応ハード	：Xbox360(Xbox LIVE アーケード)
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：横スクロールシューティング
■発売日	：今冬配信予定
■価格	：800マイクロソフト ポイント
■開発元	：冒険企画局

先月の記事では少ないと、今月は本作の魔女たち自らがPRに参上！ 脳内物質出まくりの、「錬金シューティング」の詳細をご紹介します！

アクア様（一応アイドル）

突然ですいませんっ！どんなゲームか説明しますね！

2009年夏にPC版からアーケード版へと電撃移植された話題作、それがこの『トラブル☆ウィッチーズ』だ。かわいくポップな世界観と、本格的ながら単純明快なシステムで、幅広い層が楽しめること間違いなしの名作なのだ！

分かりやすくて超気持ちいい!!

「錬金」のそう快感は万人にオススメ！ ダウンロード版なので、気軽に購入＆プレイできる点も嬉しい。

プリル

ユーキ

困ったら魔法陣！これだけ覚えとけっ！

ボタン一つで出す・引っ込めるの操作ができる、巨大な魔法陣。魔法陣に敵弾が接触すると速度は非常に遅くなるため、弾避けが超絶簡単になるぞ！

魔法陣は魔法ゲージが無くなると自然消滅するが、ゲージは時間で自然回復するのでご安心あれ。小刻みに使えば、道中のザコの敵弾はもはや完封可能!?

魔法陣で捉えた敵弾は、それを撃った敵を倒すとコインに変わる。ピンチを大金に変える、これが本作の「錬金」だ！

オンラインでも遊べ！でないと粛正だーっ!!

コノン

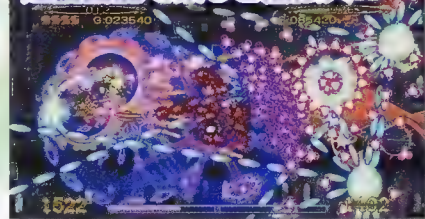
Xbox360版だけの追加要素としては、やり込み度の高いタイムアタックやボスアタックを擁するチャレンジモードのほか、特にオススメしたいのが通信機能を使った2P協力プレイ！ トリガーボタンなどを用いたあいさつ機能で、ワイワイ楽しく遊べるぞ。さらにネットランキング上位のプレイヤーがアップロードしたリプレイを、ダウンロードしてじっくり鑑賞できるのもうれしい追加要素だ。

魔法カードも命綱やで！借金あっても買うときや!!

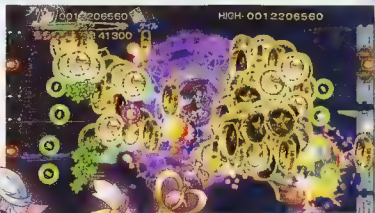
ルイ

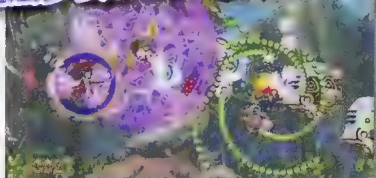
魔法陣で錬金したゴールドは道中出現する飛行船のショップで、魔法カードの購入に使える。このカードを使うと一瞬自機が無敵になり、その後一定時間ショットがカードごとの特殊攻撃に変化するぞ。しかも発動中は攻撃を受けてもミスにならず、カードの効果が終了するだけという安心機能付きだ！ 攻防両方で強力な、いわゆるボムであるこの魔法カード。さらに発動中は敵が高得点アイテム・スターコインを出すので、稼ぎの面でも超重要だ！

ステージに合った効果のカードで、攻略をより楽に！ 一度に持てる魔法カードは3枚までなので、保険として3枚常備するのが基本。

通信機能で楽しさ無限大!!

数の暴力で突き進む、さらにそう快感が増す通信協力プレイ！ 二人で交互に魔法陣を出せば、あの手強いボスにも楽勝!?

Xbox360版の本作で初登場となる新キャラ・九条櫻子は、攻撃力、スピードともに高レベルで、本作から魔女デビューする人にも使いやすい性能を持つ。さらにそのブッ飛んだストーリーデモも、全人類必見！　使用キャラに迷ったら、とりあえず選ぶことをオススメしたい。

魔法ゲージの回復速度も優秀で、とにかく使いやすい。魔法少女の時代到来か!?

新魔法カードも2枚追加！　上写真の「ロール」は、高速回転するバリアを展開。下の「デコイ」は設置した分身に、敵弾の狙いを集中させるぞ。

魔法少女、ガチで強し!?

適度な移動速度に加え、犬神うるちの火炎放射が広い攻撃範囲と高威力を誇る。道中押し負けることはほぼ無いはず！

『ねぉ!』って結局どんな感じなのかしら？

シンフィー

アレンジモードの会話デモは、敵も味方も全員フルボイス。本作の世界観をご堪能あれ！

どうも。発売前に本作を堪能しましたライターちくわです！　ゲーセンでかなり遊んだ作品だったんですけど、『ねぉ！』用に新規調整されたアレンジモードで一から楽しめました。難度もほどよく、大量錬金時のカタルシスがハンパない！　攻防が魔法陣一つでまかなえるため、直感的に遊べるのもいいですね。

新キャラ・サクラコや新魔法カードの性能も、攻略パターンを作るのがまた面白そう！　上級者のリプレイデータを視聴するだけでも、一昼夜は過ごせそうですし……こりゃ即買いの逸品ですよ！

「クイーンズゲイト」がTCG参戦!

対戦型ゲームブック『クイーンズブレイド』シリーズが、対戦型トレーディングカードゲームになった！　『クイーンズゲイト』に登場した舞といろはの、美麗カードも収録されているぞ。

カードを集め、いざ対戦。アーケード勢なら、二人のカードはぜひ入手したい！

製品概要
デュエルシステムTCG クイーンズゲイト Vol.1
価格：1パック367円／1BOX（12パック）4410円（各税込）
発売元：株式会社メガハウス
公式HP：http://www.megahobby.jp/qbtd/index/

広報さんが聞いたり語ったり 第20回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナー。今月もいつものほのぼのトークと思いきや――ビッグな発表か!?

こんにちは、yuzukoです。冬の寒さが身にしみますね。クリスマスリースを取り付けました。で、またすぐお正月の注連縄飾りに変更ですが……。

さて、すでにタイトー社の「NESiCAxLive」への当社の参加が発表されていますが、今回ついにタイトルが決定っ!!（拍手）　タイトルは……

『THE KING OF FIGHTERS' 98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION for NESiCAxLive』
『THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive』

そう、みなさまにご好評いただいております、KOFの"UMシリーズ"2作品です。"UMシリーズ"は参戦キャラ数が非常に多いことが特徴ですが、タイトル名がこんなにも長くなって……一息に言い切るのがとっても大変。略称でも募集してみようかしら。

タイトルロゴをじっくり見ていただいたら分かるかもしれませんが、『KOF'98UM』のほうには"FINAL EDITION"の文字が……これが意味するところは、いかに!?

若干大げさに書きすぎましたが、乞うご期待デス！

EXAMU-EXTRA! Vol.19

エクサム エクストラ！

今月も家庭用『アルカナハート3』と定例コーナーをお届け。そろそろ新作の情報も気になるところですが――いかがでしょうか？ エクサムさん（笑）。

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY ヒデカズ
かわいいは正義！
これからもアルカナハートをよろしく☆

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

家庭用のはなし

ゆーま こんにちは、ゆーまです！ いよいよ発売が迫ってきた家庭用『アルカナハート3』、みなさん予約はお済みですかー？ 初回予約特典として「すっごい！ファイバークロスミニタオル」をご用意しておりますので、まだの人はお早めに！ それでは今回も、まだ忙しい感じのせりざわさんにいろいろ伺いたいと思いますー！

せりざわ では、今回はゲームモードの情報などお伝え致します。まず「スコアアタック」は、COM相手に連戦してクリアまでのスコアを競うモードで、クリアするとスコアをネットワーク上にアップロードできます。最後に闘う相手は、『すっごい！アルカナハート2』でも登場した「パラセ・ルシア」。前作で強いと評判だったパラセですが、『アルカナハート3』のシステムに調整された、新しい強さのパラセにご期待ください！

ゆーま なるほどー！ スコアをアップロードするのも大変そうですねー！

せりざわ 「トレーニング」も充実しています。当初は必要最低限の機能しか無かったのですが、アークさんから「もっといろいろ設定できるようにしましょう」と提案をいただき、さまざまな状況を設定できるようになっています。さらにトレーニング相手の行動を記録、再生できるなど、至れり尽くせりの仕様になってます！

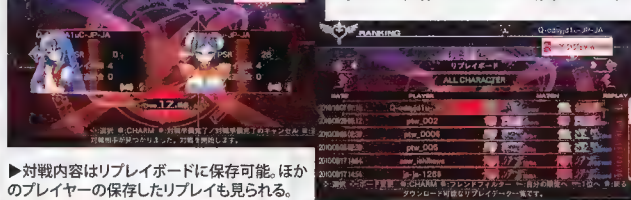
ゆーま 『アルカナハート3』はキャラクターもアルカナも多いので、これはうれしいことですねー！ では今後の情報もお楽しみに！ みなさま、これからも家庭用『アルカナハート3』にご期待くださいませー！

エクサム広報 ゆーま

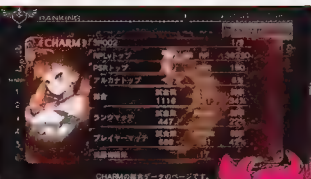
台東区在住のエクサム期待の新人広報！ 今日も一生懸命お仕事させていただきますー！

充実のネットワークモードをご紹介！

家庭用『アルカナハート3』のネットワーク対戦には、PSR（Player Skill Rating）が変動するランクマッチと、一組の対戦に最大六人まで参加でき、対戦者以外は観戦ができるプレイヤーマッチがあり、どちらかを選択可能。そのほかにも多数のネットワーク対応機能が用意されているぞ。

◀真剣勝負ならPSRが変動するランクマッチで。PSR上位者はランキングに登録されるぞ。

▶対戦内容はリプレイボードに保存可能。ほかのプレイヤーの保存したリプレイも見られる。

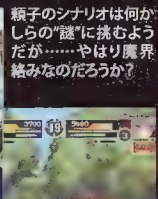
絆を深めれば特典が!? CHARMシステム

本作には、プレイの内容によって聖女たちとの絆を表すRP（Relational Point）が変化する、CHARM（Contract of Holy ARcana Maiden）システムを搭載。対戦するごとにRPが増え、聖女の表情が変化したり、専用カラーが使用可能になるのだ。お気に入りの聖女との絆を深めよう！

プレイヤーの腕前を表すPSRに対して、RPは聖女への愛を表すポイントといえる。PSRとはまた違った争いが展開される？

アルカナハートモバイル更新情報！

携帯サイト「アルカナハートモバイル」のメインコンテンツ、『カード・オブ・グローリー』。12月にはリーゼロッテと頼子が追加配信されるぞ。シナリオはもちろんさくらいとおる氏の書き下ろし。3日間まで無料で利用できる"お試しマイメニュー"もあるので、右のコードからアクセスしてみよう。

頼子のシナリオは何かしらの"謎"に挑むようだが……やはり魔界絡みなのだろうか？

リーゼロッテは「紅きメツェルンに染まる闇」もしっかり再現。紅茶が美味しいです。

12月の描き下ろしイラストはアッヒェンバッハ姉妹の心温まる一枚。冬の寒さも吹き飛びます。

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー 第十九回

ASW風林火山

今回の設定資料集は、家庭用のダウンロードコンテンツで使用可能となったヴァルケンハイン。「II」での活躍が楽しみなキャラだ。

四号連続 大放出!!

『BBCS』設定資料集 ～ヴァルケンハイン編～

基本設定

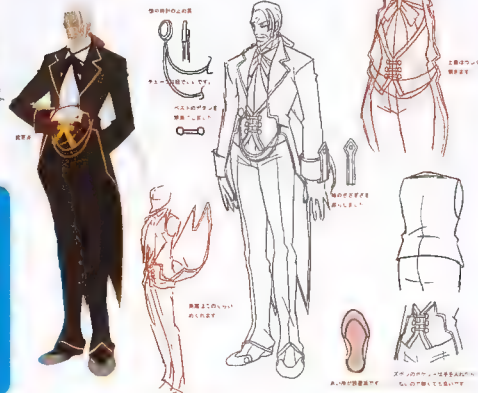
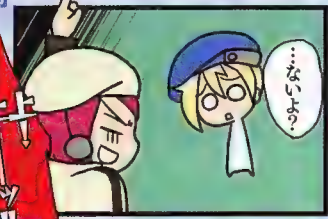
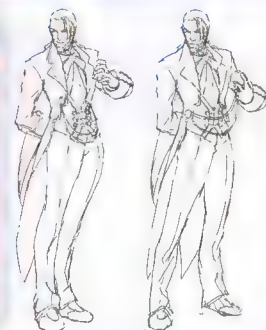
レイチェルが当主を務めるアルカード家に、先代当主のころから仕えている執事。かつて黒き獣を倒した六英雄の一人でもある。「執事」と「人狼」という設定は当初から固まっていたようで、デザインは比較的迷わずに決まったようだ。だが、衣装のデザインが細か過ぎたせいか、ゲーム画面用に若干簡略化したデザインが作られている。

キャラクターデザイナーより

見た目通り、執事をイメージしてデザインしました。当初はプレイヤブルキャラクターにする時点で衣装をもう少し簡素なものに変える予定だったので、ストーリーモードではゴージャスな衣装にしていました。実際にはそのイメージが強く根付いていたのでそのままのデザインにしたのですが、グラフィックを描くのがものすごく大変になってしまいました。狼状態のリボンは、ヴァルケンハインが大事にしている人が付けてくれたものです。この辺りは、今後のストーリーの中で語られていく予定です。（森 利道）

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

原因

有馬七助

イラストラフ画

前号で紹介したマコトと違い、キャラクターイラストのラフ画は決定稿とほぼ変わらない。落ち着いたたたずまいの執事というイメージは固まっていたのか、すんなり構図が決まったようだ。

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ
CRIMSON BASE SANBANCHO

一戦目　クルムシ二等兵ってだれ?

唐突に始まりましたエコールファンページ「クリムゾンベース三番町」。エコールさん全面協力の元、すでに店舗大会がスタートしているエコール公式ランキングバトル「ハイドラGP」を中心に、最新情報をお届けしていきます!

エコール公式ランキングバトルが始動!
ハイドラGP HYDRA GP
ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

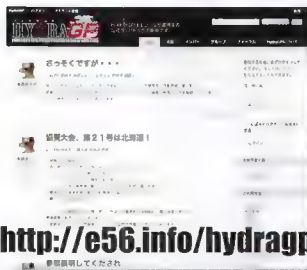
ハイドラGPとは?

現在は『MBAACC』でランバトを開催中。今後、ほかのタイトルも扱われる予定とのこと。

エコールが運営する大会の総称で、主にランキングバトル（ランバト）形式の大会を実施。ランバトは全国で店舗大会を実施し、参加者にはそのエリア共通のポイントを加算、エリア内でのポイントを争う仕組みだ。

また、後述する公式SNSが管理元となっているのも大きな特徴。ポイントの管理だけでなく、プレイヤーや店舗間での交流も可能なのだ。

まずはSNSに登録!

http://e56.info/hydragp/

ハイドラGPの大会情報やエントリー、ポイントなどは、公式SNS"ハイドラGPネット"で一元管理されている。プレイヤーおよび店舗の方々は、まずこちらのSNSに登録しよう（すべて無料）。グループ（コミュニティ）など交流用の機能もあるので、ランバトへの参戦予定が無い人も、興味があれば登録してみるといいだろう。

ランキングバトル上位入賞者はGP戦に進出!!

ハイドラGPのランバトは、協賛店舗が主催する店舗大会と、エコール主催でポイント上位者のみ参加できるGP戦の2段階方式になっている。

各店舗は東ブロック（北海道エリア／東北エリア／関東エリア）、中ブロック（北陸エリア／中部エリア／近畿エリア）、西ブロック（中国エリア／四国エリア／九州・沖縄エリア）の3ブロック9エリアに分かれており、各エリアでポイント上位に入ったプレイヤー（6～10人を予定）が、各ブロックのGP戦に参戦できる。

なお、ポイントは各エリアごとの集計となり、複数エリアの予選に参加しても、エリアをまたいだポイント加算は無し。各エリア、各ブロックでの最強を決める闘いというわけだ。

エコールスタッフが行く!! ハイドラGP 第1号大会観戦記

週末ならどこにでも車で出かけるエコールスタッフが香川県まで行ってきました。1000円高速はいいね。

さて、お邪魔したのは香川県の善通寺にある「マックスプラザ善通寺」、多数の選手で盛り上がり、店内は異様な熱気に包まれた中、記念すべきハイドラGP第1号大会の優勝者は、「森ナーガ」さんに決定! 大会模様はハイドラGPネットのレポートを見てください。

これまでは優勝しても記録を残す場所が限られていましたが、ハイドラGPネットは、熱い戦いの系譜をこれからずっと記録し続けていきます。

◀こちらがマックスプラザ善通寺。闘劇予選の常連でもある香川の有名店です。

▶見事に優勝を勝ち取った青子使いの「森ナーガ」さん。おめでとうございます!

観戦おまけ話

大会観戦のついでに行ってきました、讃岐うどんの有名店、岸井うどん。

ここは、ビニールハウスに作られた讃岐うどんの専門店で、中はお客さんでいつも満員。並んで待つこと数十分、本場の讃岐うどんが食べられました。

この後、金刀比羅宮の階段1368段を一気に駆け上ったスタッフ。ハイドラGPのウォーミングアップにはちょうどいい感じでした。

カムカム　クルムシ二等兵

エコールよりセミプロ声優募集のお知らせ

こっそり、ここで声優の募集をやってしまいます。「http://deathcrimson.info/」このページで紹介している右イラストの鈴ちゃんほか、女性キャラ数名のテストボイス収録に協力してくれる、セミプロの声優の方を募集します。息が合えばそのまま正式キャスト採用とかもありえます。

声優を目指す学生さんとか、ネットで活躍する声優さんとか、サンプルボイスを付けて「webmaster@e56.info」までプロフィールを送ってくださいね。今回は、女性キャラのみの募集です。

※上記の声優募集は株式会社エコールソフトウェア様によるものです。個人情報保護についてはエコールソフトウェア様のサイト（http://e56.info/）をご参照ください。

フ×アルカディアが贈る

月刊G.rev通信

ゲッカン グレフツウシン

『旋光の輪舞DUO』登場人物裏話・その他勢力編②

ルカ・ヴェルフェル

丸山コメント

旋光の輪舞では、チャンポなどのまっすぐなヒーローが多いため、アメコミ的なダークヒーローを登場させよう、ということでできたのがルカのコンセプトです。しかしながら、結果的に今回のルカ(ルキノ)は今までの中で最も悩ませてくれたキャラになってしまいました。もちろん性格などのキャラ的要素は固まっているので、そのあたりは問題なかったのですが、問題は結末。『DUO』前後のストーリーを経て、彼がどうなっていったのか……正直な話をすると、最初はかなりえげつない(恐らく賛否両論、後者が8割強くらいの)展開を考えていました。結局、"それ"にはしなかったのは、何らかしらの私の中のストッパーが働いたんのだと思います。そしてそれで良かったのだろうと思います。

曽我部コメント

ダークヒーローにしようと思ったのでどれだけ奇抜な見た目にするか迷い、仮面とかスカーフェイスとか、ギャグになるほど濃くするか、カッコよく無難にまとめてしまうか迷った結果『自分の中で迷い、ブレてるこの心をそのまま描いてみたらどうなんだろう?』と思い、普通だったらもう少しきっちり纏め上げるものを雑多なままの状態でFIXし、気持ちが振り切れてない、カッコつけきれてない、似合わないという部分でキャラが無理してる感が表現できればと思いました。

五島イツカ

丸山コメント

パートナーキャラを作成していくにあたって、皆が皆プレイヤーを補助(=サポート)するタイプじゃなくて良くね? と思って考えた「あまりサポートしないサポートキャラ」、それがイツカです。モデルは、作成当初は「コンプレックス持ち気味な、裕福キャラ」といった感じで、あまり頭の中でこれといったモデルはなかったのですが、進めていくうちにマンガ「武装○金」の蝶野(変身後ではなく)に近いものを感じるようになりました(笑)。それを人は「にじみ出る変態性」と呼ぶ、と。アーケード版を作成した段階では、イツカはあまりストーリーに絡ませようと思っていなかったのですが、家庭用ではご覧の通りの大活躍(?)。もしかすると当初の構想から一番変更のあったキャラかもしれませんね。

曽我部コメント

カレルの穴を埋めるための最後の一人です。本郷、セオとは別の要素を入れています。ミーツェと同じくそこまでデザイン的に凝った事はせず丸山さんの方で自由に味付けしてもらおう、ちょっと気持ち悪い感じになればいいやと思っていた程度なのですが、神谷さんの演技が予想を超える気持ち悪さで最高でした!

ペルナ

丸山コメント

まず、何度かお伝えしている事項なのですが、ペルナ、ラナタス、ピドートのキャラクターは弊社「BORDERDOWN」とは関係のない、ある意味スターシステム的なものである、ということだけはお伝えしておきますね。さて、ペルナについてですが、まずは前作からどのような繋がりになっているかと申しますと……ペルナを回収したのはG.S.O.、というところから話はスタートしています。その後、ゴディヴァへの引渡しを櫻子が拒否。ペルナは「取り逃がした」ことにした。しかしゴディヴァ側は……という流れでDUOの物語へ続いています。DUOでは、あと何人くらいペルナが残っているのか、とか、ピドートって何?(これはニュアンスでわかると思いますが)いろいろ謎の多いペルナさんたちですが、この文章量ではとてもお伝えできないので、いずれお話できる機会があれば、ということで!

曽我部コメント

設定が設定なので、どのペルナにしよう? という部分はあったのですが、そこはまず原点回帰、コンセプト自体にほぼ変更は無いんですが、前作よりもグレードアップした感じ……具体的に言うと王様風、ゴージャスな感じにしてみました。そこのコンセプトがあってボスカットインのあの感じになるわけです。

フェイス

丸山コメント

モデルはsakusakuの……ってそれはドラマCDか(笑)。フェイスはご存知の通り、カレルの記憶とアンセルの記憶の両方を持つ、新しい人格です。したがってカレルでもアンセルでもない、まったく異なる人格と考えていただいて問題ありません。その上で、アーケード版の段階では、「フェイス」が現実世界へと登場する、というシナリオで、かつフェイスの目的は……という感じで、ある意味タチの悪いエンディングだったのですが、ルカ編でも書いた通り、ちょっとよろしくないな、と思うようになり、「フェイス」からのもう一つ別の展開を考えたのが家庭用のシナリオになっています。実際、"あそこ"から生まれた意識が、果たして「カレル」であり「アンセル」そのものだったのか(=100%の再生をしたのか)というのは、正直違うとは思うのですが、より近いものであったのではないかと思っています……と、家庭用やってないとまったく分からない話ですね(笑)。

曽我部コメント

いろいろ考えて、元と真逆の位置、1/2回転あたりでコレだ……!と思っていたものがあったのですが、もう少し考え進め、元の位置に近い3/4回転くらいの位置で落ち着きました。もっと達観、絶望した……静かな怒り、破壊衝動みたいな感じと思ってたら、結構喋るし声張るしで、割と普通でしたね。もしも当初のイメージのままならすさまじい組み合わせになっていたので、考え進めてよかったと思いました。しかし前回もそうですが、旋光のボスは服がどのキャラよりもシンプルですね……カットソーとパンツのみって……。

小説版

次号より連載開始!

旋光の輪舞の世界を舞台に、ゲーム内では描かれなかった時間軸を小説として展開! 気になる制作陣は、原作・原案・監修はもちろんグレフ丸山氏! 執筆は家庭用『旋光の輪舞DUO』限定版ドラマCDの脚本を手掛けた永川成基氏! そして挿し絵は曽我部修司氏! と、まさに最強の布陣でお送りする!!

気になるストーリーは……とあるカジノが舞台となり、セオとグスタフを軸に多彩なキャラクターが登場! もちろん小説用の新キャラクターも加わり、豪華な顔ぶれが交錯するドラマが描かれていく!! 次号より連載開始となるので、乞うご期待!!

「週刊グレフ通信」in ロフトプラスワン!

グレフ新製品発表会スペシャル リポート

前号で告知した通り、新宿ロフトプラスワンにて「週間グレフ通信」のスペシャルトークイベントが開催された! ゲストは『星霜鋼機ストラニア』の作曲者ヨナオケイシ氏、ガルチの茶谷氏、Xbox360編集部ムネタツ氏、本誌霜田が登壇。

ストラニアの最新Verの発表とサウンド制作に籠めた想い、まもるくんPS3移植についての発表と併せ初公開の新作発表、上記で告知している本誌での小説展開など、さまざま発表や、SHTについての真剣な話題なども展開。そしてフリートークでは会場内限定でのマル秘トークも!? 丸山氏いわく次回も画策中とのことなので、今回参加できなかった人は、次回のチャンスを見逃すな!!

締めのプレゼントジャンケンまでお付き合いいただいた来場者の皆さん、お疲れさまでした!

グレフ質問箱 次号より当コーナーは一時休載となりますが、引き続きグレフへの質問や小説の感想などをお寄せください。本誌付属のアンケートはがき自由欄にお書きいただいてもOKです。
あて先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 グレフ質問箱係

namco®
http://www.namco.co.jp

やり込んだ時に真の面白さが見えてくる! 今こそ精進のとき!

月刊ナムコ魂 Vol.24魂

鉄拳番長

鉄拳番長軍団格闘記

うまい餃子食べるぞ〜! 宇都宮で餃子パワー全開だぜ!

第1回番長軍団格闘記はmiya&不動で「餃子の街」宇都宮に参上!

miya&不動コンビ、宇都宮で武者修行の旅スタート!

宇都宮! 初上陸でございます! 今回はいつも一緒に参戦している番長がいないので、緊張のあまり早起きしすぎてしまった俺……。不動さんと共に予定より3時間近く早く宇都宮に到着! たまたま宇都宮餃子祭なるイベントがやっているとのことで会場に向かったのですが、車社会の栃木で徒歩は無謀でした(笑)。宇都宮へは車がおススメです……。プラボ宇都宮店に着くとまだ開始前というのに大勢のプレイヤーが来ていて感動!!

プレイヤーが集まってくれればこちらのもの! いつも以上に実況や声出しに熱が入ったよ。組手では高段位者が多いなという印象で、なかでも俺が気にいったプレイヤーは「不動明/ポール」! 宇都宮の鉄拳は守りがかたい感じだったんだけど試合開始と同時に双飛天脚や富嶽をぶっぱなして相手を焦らせてミスを誘い、それに対して確定反撃やスカし反撃を丁寧に決めていてバランスがよかった。それと「ニョキッ/ペク」も宇都宮鉄拳らしいガードが固く相手の出した技を見ながら対応していくいいペクだった! ペク使いではほかにも山梨から「ムッキーナ」、神奈川から「濱白」が遠くからかけつけてくれて、ペク談議に花を咲かせたよ。次はどこの街の鉄拳を味わえるかな? 次なる組手に向けて日々精進!!

結束力抜群の宇都宮勢だ!

宇都宮プレイヤーはガードが固い!

今回の組手は宇都宮だ! 闘劇の不甲斐なさが露見したので、今回は番長軍団の「miya・不動」の二人を武者修行で送り込んだぜ!(笑)。さて、俺は楽しみに結果を待ってたところ……ん? 結構善戦したじゃねーか♪ 精神的にやられている現状でもっとズタズタになって帰ってくると思ったが……。やはりあの二人の強さは本物だったわけだ。ん? という事はやっぱり俺に責任が!? いやいやそんな事はない! 俺も次回作に向けてコソ練(こっそり練習)してるんだぜ!! 今回はこの二人に行ってもらったが、次回以降の番長組手はもっと鋭いエージェントを送り込む予定もあるぜ! だれが来るかはお楽しみってことで!

関東最強TAG決定!? "KOBUSHI MANIA" 開催中!!

関東の拳道場(一部店舗)にて2on2タッグ戦を11月より開催中! 予選店舗にて勝ち上がった各2チームがプレイシティキャロット巣鴨店にて開催される決勝大会に出場できる。すでに予選が終了している店舗もあるが、まだ予選店舗が残っているので要チェックだ。巣鴨での当日予選も開催されるので、予選大会に参加できなかったプレイヤーも諦めず参加しよう! 決勝大会当日は番長他、有名プレイヤーが乱入予定! また大会の様子をライブ配信するかも!? お楽しみに!

夏の盛り上がりを再び!

※写真は今年の夏開催の巣鴨大会の様子

■ KOBUSHI MANIA(2on2タッグ戦)

<予選大会>

●12月4日(土) 16:00〜
ナムコランド阿佐ヶ谷店 TEL:03-3223-3765

●12月18日(土) 20:00〜
ナムコランド幕張店 TEL:043-273-3071

<決勝大会>

●12月26日(日) 当日予選14:00〜決勝大会16:00〜
プレイシティキャロット巣鴨店
住所:東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1〜B2
TEL:03-3943-6735

優勝

成（アーマーキング）
もっちー♪（アンナ）

- 野球使いvsあやぶっち（フェン）／ムッキーナ（ペク）
- 成（アーマーキング）／もっちー♪（アンナ）
- ニョ・ω・キッ（ペク）／ちび汰くん（ファラン）
- ペン銀（ファラン）／アルケちゃん（ジュリア）
- とりぞぉ（ファラン）／不動　明（ポール）
- やまぐちりこ♪（ジュリア）／鉄雄。（巌竜）
- 濱白（はまぺく）（ペク）／わらびぃ（レイ）
- kei（アリサ）／Link（ボブ）
- ゆび（ブライアン）／しゃか（ザフィーナ）
- 暇人番長ぷぅ汰（一八）／さんちゃーん（ロジャー）
- かわやん（ジュリア）／颯太（エディ）
- miya（ペク）／不動（ジュリア）
- 持辺隆子（ミゲル）／なんごう（シャオユウ）

トーナメント優勝の「もっちー♪」＆「成」チーム！
どや顔の「不動」と（笑）

決勝で「miya」＆「不動」チームを破り優勝！
「miya」へのリベンジが果たせた「もっちー♪」」！

番長認定称号GET！

強者たちへ直撃インタビュー

「不動」を何度も苦しめ大活躍の「鉄雄。」！

組手で活躍した「鉄雄。／巌竜」とトーナメント優勝の「成／アーマーキング」、「もっちー♪／アンナ」が【番長認定】称号をGET！

●鉄拳歴は？
鉄雄。：4年　成：5年　もっちー♪：5年

●得意技は？
鉄雄。：電車道・けたぐり　成：ライトゥー
もっちー♪：アガヘイドアロー

● miya ＆不動と対戦した感想
鉄雄。：「レベルが違う！　面白い人たちだった！」
成：「二人とも強かった！」
もっちー♪：「2年前 miya さんに負けたことがあるので、リベンジできてよかった！」

このお店で開催したぜ！
プラボ宇都宮店

赤い看板が目印!!

組手イベントへのご参加ありがとうございました！
当店は鉄拳6BR以外にも最新ゲームや懐かしのゲームを多数設置しています。
宇都宮へお越しの際は、ぜひ当店にお越しください！

担当：菅原さん、木村さん

〒321-0933
栃木県宇都宮市簗瀬町1606-1　P＆Dビル
TEL：028-638-5011
営業時間：10：00～24：00
定休日：年中無休

今回は宇都宮にて行なわれた番長軍団組手ですが、異例の番長不在という形になりました。番長のいない番長組手……、例えるならカレーがかかっていないカレーライス（笑）。これをどうやっておいしく食べてもらえるかが心配でしたが、いざ終わって振り返ると杞憂でした。

組手、トーナメントと通して宇都宮のプレイヤーは「ガードが堅い」という一言に尽きます。特に投げ抜けの精度が高く、防御面でかなり秀でた地域という印象。そんな中、攻撃面で会場を沸かせていた「ぷぅ汰」さんは要チェック！

三島使いならだれしもが挑戦した忌怨風を大会でなんなく決め、勝利後はどや顔（笑）。

冒頭でも記述した通り、全体を通して盛り上がりは十分！これは地元プレイヤーの結束力があってこそ出来たイベントといっても過言ではありません。

参加してくれた皆様に感謝!!

ジュリア神「不動」のThat's不動無双!!

2010年12月18日～2011年1月30日
第七回特別称号大会開催!!

お待たせしました！　2010年12月18日（土）～2011年1月30日（日）まで、全国の拳道場にて第七回特別称号大会の開催が決定！

前号でもお伝えしたとおり、今回は大会の優勝・準優勝者は2種類の称号のうち開催店舗が指定した1種類を、ベスト8入賞者は前大会同様8種類の称号の中から自分で欲しい称号を選んでGETできるぞ！　今大会でしか手に入らない限定プレートもあるので、ぜひ各地の大会に参戦して限定称号をGETしよう。大会上位者はさらにファイトマネーも獲得できるぞ！

そして今大会より大会の様子をUstreamにてライブ配信予定!!

各地の熱い闘いをライブでお届けするのでお楽しみに！　実施店舗やライブ配信に関する詳しい情報は拳道場HPをチェックしよう！

優勝称号　★限定プレート★

準優勝称号

活殺自在　狂乱怒涛

ベスト8称号

魔術師
拳闘士

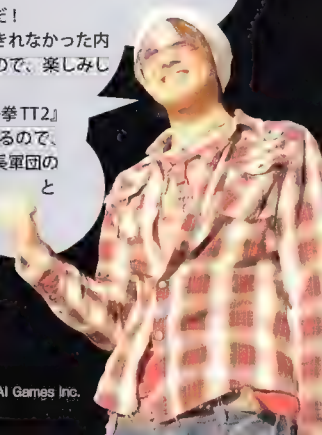
▼拳道場HP▼http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

次回の番長軍団格闘記は……

2010年総集編だ！

次回は2010年総集編として今年一年の闘いを振り返ってみようと思う。いやぁ、今年も北から南まで、全国各地の鉄拳プレイヤーと死闘を繰り広げてきたぜ。今年も普段闘うことができない多くのプレイヤーと出会い、そして友情が生まれ、新たなコミュニティが作れたことは感激だ！

これまで紹介しきれなかった内容もまだまだあるので、楽しみしていてくれよな。

そして来年は『鉄拳TT2』がついに発売されるので、来年に向けての番長軍団の意気込みもドーン　と語っちゃうぜ！

ついに稼動を迎えた『戦国大戦』。今回は「デッキ作り」をテーマに、各要素を紹介していく。この特集を読めば、自分に合ったデッキがきっと見つかるはず!

Text : age、3ch

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：11月10日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

デッキを作ろう！

本作をプレイするにあたり、まず必要なのがデッキ作り。今回はデッキ作りの視点から、各兵種の特徴や組み合わせなどの要素を紹介していく。これを参考に自分ならではのデッキを見つけていこう!

まずデッキ作りの基礎を覚えよう。基本的には、デッキに使用できる武将は最大8コスト分となる。ただし、8コスト分に納まるのであればどういう組み合わせでもよく、例えば、「コスト3の武将×2＋コスト2の武将」や「コスト1の武将×8」といった組み合わせも可能だ。また、8コスト未満でもプレイは可能だが、当然8コスト分しっかりコストを使ったほうがデッキは強くなるので、きっちりコストを計算してデッキを組んでほしい。

なお、カードにはそれぞれ「武家」と呼ばれる属性があり、デッキ内の武家の数で計略を使用するのに必要な士気の最大値が変化する。一つでそろえた場合は最大士気が12に、二つで9に、三つで7、四勢力以上で6になるので覚えておこう。

最大士気が多いと複数の計略を使った強力な計略コンボが可能になるが、二勢力以上でデッキを組むと、各武家から優秀な武将をそろえることで基本能力の底上げなどが可能になる。最大士気に差があるとしても、必ず一つの武家でそろえた方が強いとは限らないのだ。

右上の丸の数がコスト、右側の丸が最大士気を表す。登録時は、この辺りをよく見ておくと間違いが無くなるだろう。時間に制限があるので、事前にある程度カードを決めておくと安心だ。

騎馬隊

デッキでの役目
◆突撃で大ダメージを与える　◆機動力を活かしての攻城

[illegible]

[illegible]

鉄砲隊

デッキでの役目
◆高い火力での瞬発的な敵撃破　◆槍足軽の排除

[illegible]

[illegible]

移動速度に関して:各兵種の移動速度は、突撃をしなくても騎馬隊が最も早く、ついで鉄砲隊、次に弓足軽と足軽が同じで、槍足軽が最も移動速度が遅い。戦線を上げるときは、これらをよく理解して動かし、弓足軽や鉄砲隊が槍足軽から大きく先行して突撃をくらわないよう注意したい。また騎兵の移動速度をいかして素早く大筒を取り返したり、攻城や虎口攻めを狙ってみるのもいいだろう。

兵種の組み合わせ

ここではデッキを組むときの雛形となる兵種の組み合わせパターンをいくつか紹介する。まずはこれを参照にデッキを組んでみてはどうだろうか。

各兵種には、それぞれデッキ内での役割がある。(詳しくは下記の兵種解説を参照) それらを組み合わせることで、いろいろな戦術を構築することができる。例えば、騎馬隊を多くすることで機動力でかく乱しつつ突撃で大ダメージを狙ったり、鉄砲隊を多くすることで瞬間的なせん滅力を上げたり、といった感じだ。

なお、なるべくデッキは兵種をバランスよく組み込んだ方が対応力が上がる。タッチアクションが必要な騎馬隊や鉄砲隊が多いと、どうしても難度が上がるので、最初は少なめにするのもアリだろう。

ここではオススメのデッキパターンとアレンジのポイントを解説するので、デッキを組むときの参考にしてほしい。

兵種のバランスを整えた形。騎馬隊を減らして弓足軽にすれば、大きく操作する武将の数が減るので騎馬隊の操作に集中しやすい。

騎馬隊が二枚入ってるので、槍足軽の多いデッキには苦戦しやすいが、基本的にはいろいろなデッキに対応できるぞ。

槍足軽を多めにして、とにかく騎馬隊の突撃を受けないようにしたパターン。弓足軽は鉄砲隊にしてもいい。当然、鉄砲隊を主軸としたデッキには苦戦を強いられるが、騎馬隊の突撃を防ぎながら前進できるので、戦線を上げやすく、大筒周りでの戦いには強い。

鉄砲隊と槍足軽で鉄壁の守備を作ったパターン。弾切れ時のフォローが不安なら、鉄砲隊を一枚、弓足軽に変えてもいいだろう。

騎馬隊が居ないので機動力に欠け、直接攻城は狙いにくいが、鉄砲隊のおかげで瞬間的なせん滅力にすぐれる。

高コストの武将カードを軸として、4枚で組んだ場合のパターン。鉄砲隊は弓足軽でもいい。コスト1には鉄砲隊が居ないので、ほかの兵種の武将と併せて調整しよう。ハイスペックの武将を軸にすることが前提のため、計略を使わない戦闘で相手を押し込みやすい。

デッキの枚数について

デッキの枚数は、兵種と武力のバランスがよく、対応力が上がる5枚が安定だろう。しかし、かといって4枚以下のデッキが弱い、というわけではない。本作は、大筒の取り合いになることが多く、戦場の特定箇所でのぶつかり合いが多い。そのため、4枚デッキの高コストによる力押しも十分に通用するのだ。また、6枚以上のデッキであれば、一部隊が戦闘を避けて直接攻城に向かうといった「おとり」のような行動も可能なので、5枚は「安定」であって、決して「ベスト」ではないことを念頭に置いておこう。

中には、6枚デッキ専用ともいえる計略を使う武将も存在する。慣れたらいろいろ試してみよう。

槍足軽

デッキでの役目
◆騎馬隊への迎撃　◆槍撃での攻撃

槍足軽は、移動速度こそ遅いものの、基本の三すくみとなる兵種の中で唯一タッチアクションを必要としない兵種だ。なのでその分、扱いやすくなっている。

通常時は、自身の前に「無敵槍」が発生しており、この部分を敵に当てることで「槍撃」が発生して相手にダメージを与えることが可能。また、騎馬隊の突撃に槍を合わせると「迎撃」で大きなダメージ与えられる。

しかし無敵槍は、相手と乱戦すると消えてしまう点には注意しよう。騎馬隊が相手に居る場合は、味方を壁にし乱戦を避けつねに無敵槍を発生させておきたい。

なお、本作は騎馬隊の突撃の威力が高く、鉄砲隊を無力化されやすいので、可能であればデッキに槍足軽を二部隊以上入れるのを推奨するぞ。槍足軽が一部隊しか居ないと、うまく突撃を受けたり、鉄砲隊で排除されてしまったときに、騎馬隊に一方的に蹂躙されてしまうことが多いのだ。

ちなみに、槍足軽、弓足軽、足軽の三兵種は、ほかの二兵種に比べて最大兵力が高い。それらと乱戦するだけであれば、同じ武力でも兵力差の分で一方的に勝つことも可能だ。

常に無敵槍での攻撃を意識して立ち回ろう。

弓足軽

デッキでの役目
◆手軽で確実な遠距離攻撃

弓足軽は、鉄砲隊と違って瞬間的な火力が低く、完全に停止していないと遠距離攻撃ができないものの、突撃準備中の騎馬隊へもしっかりダメージが通り、射程そのものもわずかではあるが鉄砲隊より長いのだ。突撃を受けたり、はじかれてしまうと攻撃を中断させられることになるものの、鉄砲隊と違い弾切れが無く、射程内に敵がいればタッチアクションの必要も無く攻撃し続けてくれるのも利点。槍足軽で守ってやれば、ほかの兵種に負けない活躍をしてくれる。鉄砲隊と違い、操作が簡単なので、タッチアクションに慣れないうちはデッキに積極的に組み込んでもいいだろう。

なお、攻城中の相手に弓の攻撃を当てると、攻城ゲージを一定量減少させることが可能で、相手の攻城を遅らせることができる。二体以上で同時に攻撃をすれば、攻城ゲージはほとんど増えないので、強化系の計略を使われても安全に攻城阻止ができるのも強みだ。攻城阻止役としてコスト1の弓足軽を入れるのもアリだろう。

足軽

兵力が槍足軽などと同じく多いことを除けば、独特のアクションも無く、これといった特徴の無い兵種。基本的にはそれほど使い勝手はよくなく、ややデッキには組み込みにくい。

ただし、多くのカードは、基本スペックに優れており、計略も特殊なものが多い。計略要員として見れば、通常とは一味違った戦術も可能になるので、足軽だからと軽視せずに、その計略の性質を理解した上で、デッキに組み込むべきか決めよう。

攻城力に関して.攻城力は、槍足軽と足軽が最も高く、ついで弓足軽と鉄砲隊、そして騎馬隊が最も低くなっている。また、どの兵種でもコストの高い武将ほど攻城力が高くなっている。高コストの槍足軽の攻城ダメージはかなりのものだ。ただし、虎口攻めのダメージに関しては、武将の兵種やコストには左右されないぞ。

計略と特技を活かそう!

兵種の役割や、その構成を理解したら、次は有効な計略を組み込んでいきたい。強力な計略は勝負の流れを決める力があるので、その役割をよく考えてデッキを組もう!

計略を駆使せよ!

デッキを組む上でしっかり考慮したいのが計略である。どんなに強力な計略を多く用意しても、同じような効果の計略ばかりでは使いどころが限られ、宝のもちぐされになってしまう。そのため、計略の種類や能力とのバランスをよく考え、デッキを作るようにしたい。

計略の種類はさまざま。その中でも、デッキを考える際には、自身の能力を強化する「強化系」、その能力を大幅に強化することができる「超絶強化」、味方を強化する「采配」、強化、弱体、妨害などの効果を持つ「陣形」、敵に大ダメージを与える「ダメージ計略」、に注目していくといいだろう。

ここでは「陣形」と「ダメージ計略」の性質と組み込むコツを紹介していく。

陣形

計略を発動すると、使用した武将を中心に陣形が発生し、その範囲内にいる味方、敵に効果を発揮する。強化系の陣形であれば、味方を全員範囲に入れるにはあまり分散できないという欠点もあるが、一度範囲外に出ても再び範囲に入れば効果を受けることができるので状況によって出入りすることも可能だ。なお、陣形は重複して使用できないので、デッキ内に1～2枚いればいいだろう。

強化系では効果範囲をよく見て、中心となる武将と連動しながら戦線を上げていこう。

ダメージ計略

範囲内の敵へ瞬間的にダメージを与える強力な計略。その威力は互いの統率力、もしくは武力の差で変化する。相手と数値の差が大きい場合は瞬時に撤退させることも可能なので、まずは敵が範囲にまとめて入ったら迷わず使ってみてその効果を確かめてみよう。「火牛の計」などは、ダメージに加え相手を吹き飛ばす効果もある。なお、この計略はデッキに一人居れば十分だぞ。

強力な相手でも場合によっては一瞬で撤退に追い込むことが可能だ。

特技の性能と活用

特技は、士気などを必要とせず効果を得られるので、これを考慮し組み込めばデッキをさらに強化できる。守りを固める「防柵」、一発逆転狙いの「攻城」、スキあらば攻城が狙える「忍」などなど、時には試合の勝敗を左右することもあるぞ。

◆制圧

大筒の上にこの特技を持つ武将を置いておくことで、大筒の発射時間を短縮できる特技。ちなみに、制圧を持つ武将を複数大筒の上に載せても効果は重複しないぞ。

なお、大筒を占拠するまでの時間は変化しない。

◆気合

受けたダメージの一部が赤いゲージへ変換され、ダメージを受けてないときにそれが兵力として回復するという特技。しぶとく立ち回れるので、武力以上の強さを発揮できる。この特技を持つ武将は単純に接触から乱戦→弾きを繰り返すのであれば、自身より武力の高い相手を倒すことも可能だ。

◆防柵

相手の侵入を阻止できる「防柵」を設置できる特技。鉄砲隊や、弓足軽を守るための壁として活用できるほか、例えば、攻城エリアや虎口の前に設置することで、相手の直接攻城を防ぎやすくなる。特に、虎口での逆転を阻止しやすいのが非常に大きく、虎口攻めでの二択、三択が苦手なら、この特技を持つ武将を優先的に組み込むのもいい。なお、防柵は敵部隊に6回接触されることで破壊される。

◆忍

敵に一定距離まで近寄るか、大筒に乗ったり攻城をしないと相手から見えなくなるという特技。姿を隠して攻城に向かうのは地味にいやらしい。また、鉄砲隊や弓足軽であれば、隠れたまま敵を攻撃することも可能だぞ。なお、隠れていても鉄砲隊の攻撃の斜線上や、ダメージ計略の範囲内に居ればしっかりダメージはくらうので注意が必要だ。

見えない位置から相手の兵力をじわじわ削る戦法は意外と強力。相手の動きに合わせて一定距離をキープしよう。

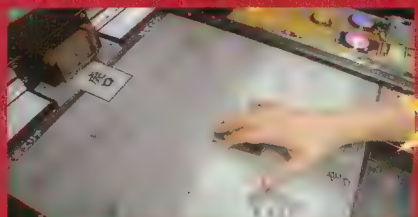
筆者推奨! タッチアクションのコツ

本作の最大の特徴であるといえるタッチアクション。その操作は少々慣れが必要だが、それほど難しいものではない。

基本的には、カードを覆うように押さえればアクションは可能。カードを指で押さえ付けるようにするだけでは出ないので注意。また、焦ってカードと盤面をバンバンたたかないようにしてほしい。むしろしっかり押さえた方が出やすいので落ち着いて操作したい。

ちなみに、カードを押さえたままで動かせば、タッチアクションが可能になった時点で最速で行動してくれる。騎馬隊で連続で突撃を使って素早く移動したいときや、鉄砲隊で連続で射撃がしたいときなどは、カードを押さえたまま動かしてみるのもいいだろう。

二枚以上のカードを同時に操作するときも、左右や縦に並べて手で覆うことができれば同時にタッチアクションが可能。複数の鉄砲隊で同時に、集中攻撃をしたいときなどには便利なので覚えておこう。騎馬隊とも連動しやすくなる。

ちなみに、余談だがカードを紙などで覆ってもタッチアクションは発動せず、ちゃんと手を使う必要がある。まさにセガの技術力の結晶とも言える!?

素早く正確にタッチアクションをしたいのであれば、カードの端を押さえながら動かしつつ……。

そのまま覆うようにすれば安定した操作で即発動! もちろん、自分なりにやりやすい方法を探してもいいだろう。

【特技補足】魅力:最初から士気が増える魅力。特技一つにつき士気ゲージ半個分の士気が上がる。全員魅力を持つ武将にすれば、序盤から計略を使うことも可能になるぞ。

【特技補足】伏兵:開幕は忍びのように隠れている状態でスタートし、相手が接触すると統率の差でダメージを与えつつ隠れた状態が解除される。大筒に乗る、攻城をする、防柵や櫓に当たるなどでも伏兵は解除される点に注意。

攻城の流れ「大筒」編

本作のキモとも言える大筒を使った攻防。このシステムを理解しているのとしていないのでは雲泥の差が付くだろう。ここではその性質と発射までの理想的な流れを紹介していく。

大筒の性質をおさらい

戦場にある大筒は、武将をその上に一定時間以乗せ続けることで占拠可能。その状態でさらに一定時間が経過すると大筒が発射されて城にダメージを与えられる。占拠の速度は、味方が何人乗っても基本的には一定だ。

占拠されていない大筒に敵味方両方が乗った場合、先に乗った方の占拠が優先される。ただし、カウントが表示さている状態で敵味方両方が大筒に乗っているとカウントが停止する。

また、相手が占拠している大筒は、相手が居ない状態で自軍の武将を乗せる事で占拠可能。このとき、カウントは相手が占拠していた状態のものを継続する。例えば、残り10カウントの状態で大筒を奪った場合、こちらの攻撃も10カウント後に実行されるのだ。

なお、大筒のダメージは基本的に一定。お互いに同じ回数だけ大筒で攻撃した場合、引き分けになることも覚えておこう。

ちなみに、発射までのカウントは25と表示されるが、これは試合時間のカウントより早く進むので注意しよう。また、特技「制圧」を持つ武将が乗った場合、カウントが進む速度が早くなるのでこちらも併せて注意してほしい。

本作で最も重要な攻城手段であろう大筒。大筒を理解して対戦を有利に進めよう！

大筒はいつ狙う!?

さて、いざ大筒を狙うとして、とにかく占拠すればいいか、というと単純にそういうわけではない。「準備中の大筒は常に狙われている」という点を念頭において行動する必要があるのだ。

例えば、開幕から大筒の占拠に向かい、相手がこちらの部隊を落としたり、兵力をある程度減らしたところで一旦引いたとする。その状態で占拠してしまうと、城で回復した相手が万全の状態で奪いに来る可能性があるのだ。

そのため、ある程度、敵部隊を減らすか、発射までの時間を稼げる状況で大筒の占拠をするよう心がけよう。開幕はあえて大筒には向かわずに敵をけん制しつつ様子見をするのが安全だ。そこで、うまく敵部隊を減らしたら大筒を占拠。兵力の減った味方は一旦城に戻し、相手が攻めてくる前に体制を整える、といった流れが理想。とにかく、相手の部隊を少しでも減らすことが重要なのだ。

中盤以降となると、今度は正面からのぶつかり合いになることが多いので、単純に計略とテクニックがものを言うようになる。そこで首尾よく大筒を発射できたときにも注意が必要。このとき、開幕同様兵力や部隊数に余裕が無いときに再度占拠すると、体制を整えた相手に奪われやすい点に注意。一度発射した後は、あえて大筒を避けて帰還、体制を整えて再度勝負したい。

ただし、これらを覆すパターンも存在する。それが、特技「制圧」を持っている武将が居る場合だ。この特技を所持している武将を使えば、相手が体制を整えるために帰還している間に大筒を発射することも可能。相手と兵種の相性で勝っているときや、武力で勝っている場合、主力の兵力が多く残っている場合などには思い切って占拠して発射までつなげてもいい。

逆に言えば、相手に制圧を持っている武将が居た場合は、開幕で押し負けるとそのまま大筒を撃たれる場合もあるので注意。戦闘開始前に相手の特技をしっかり確認して戦闘のプランを立てよう。

うまく敵部隊を減らして足並みを乱せば、占拠から大筒発射までつなげられる。

このタイミングに注意!

一度発射した後に欲張るのは危険。まずは体制を立て直すことに集中し仕切りなおそう。

虎口攻めを狙え！

一発逆転の要素を持つ虎口攻め。この成否で勝負の流れを決めることも少なくないはず。決して二択、三択の運だけで決まるものではないので、その狙い方をよく理解しておきたい。

試合が進むとチャンスが訪れる「虎口攻め」。これは、時間が経過するか攻城を受けると城ゲージ下にある虎口ゲージがたまる。これがマックスになったときに、盤面にある虎口部分に武将を到達させることで可能になる特殊な攻城手段だ。通常の攻城と違って到達するだけでOKなのもポイント。

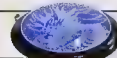
虎口攻めは、状況に応じて選択肢を考えて選ぼう。例えば、大きくリードされているときなどは、相手は内門攻めを防げば逆転されないと考え、兵糧庫攻めを放置する可能性が高い。そのため、後々の逆転狙いを目指して、とりあえず兵糧庫攻めを決めておくといった考え方も重要。

また、大筒発射直前や、ほかの味方が攻城を決められそうなときは、虎口攻めがより有効となる。相手からするとどちらを失敗しても大ダメージになるので、安定の選択肢が無いのだ。逆に言えば、いかにこの状況を作るかが重要になる。直接城に張り付いての攻城は難しくても、大筒発射直前に虎口攻めを狙うのは十分に可能なレベルなので、意識して狙ってみるといいだろう。

当然、これは自身が虎口攻めを狙われた場合も同様。大きくリードしているときに相手が単騎で虎口攻めを決めた場合、内門攻めを防げば逆転される可能性はかなり少ない。また兵糧庫攻めからの大ダメージを防ぐために、大筒や城の守りに重点を置いて立ち回ることも重要だ。

このような状況が作れれば、内門攻め、兵糧庫攻め共にリターンが大きく、かなりのプレッシャーになる。あとは相手との心理戦だ！

内門攻め

成功時のダメージが高い。しかしその分、警戒されやすい攻めでもある。相手が兵糧庫攻めを防がないとならない場合でこそ真価を発揮するので、何とかして、その状況を作りたい。

兵糧庫攻め

相手の城ゲージを減らしつつ、その後長時間にわたり城ダメージもアップする。ダメージアップは、大筒にも適用されるので、各種攻城が決まりそうなときに積極的に狙い、相手を揺さぶっていこう。

本丸攻め

特技「攻城」を持っている武将のみ可能な攻め。そのダメージは絶大だ。何より、これを選択肢に入れることで内門攻め、兵糧庫攻めが決まる可能性が高くなるので逆転を狙いやすいのが大きい。

虎口の攻防:虎口攻めに対する守り側の選択としては、二択、三択の要素が強いので安定した対策が立てにくい。まずは、虎口攻めをさせないことを最優先に考えよう。特技の項目でも書いたように、虎口前に防柵を置く、統率の高い武将を優先的に帰還させることで、虎口に迫る敵武将をはじき出すようにする方法が有効だ。

織田家

数多くの鉄砲隊をそろえた織田家。瞬間的なせん滅力に優れた勢力だ。鉄砲隊の射撃を強化する計略を持つ武将も多数存在する。また、槍足軽の使い勝手もなかなかだが、騎馬隊の武将がやや少なめ。鉄砲隊を複数入れ、集中攻撃をする戦術が強力な武家だ。

【SR】織田信長は、必要士気6で武力と統率が上がる強力な計略が持ち味。高コストながらも使い勝手がいい。

また、ダメージ計略の「山津波の計」を使う武将にも注目。前方に横長長方形の範囲を持ち、相手に直接ダメージを与える計略だ（威力は互いの統率の差で上下する）必要士気は7と多めだが、場合によっては一瞬で敵をせん滅することも可能だぞ。

計略・天下布武は攻守にわたり活躍を見せるだろう。

強力な計略に二つの特技と、コスト3に見合った武力と統率力。使い勝手が抜群にいい主役級の武将だ。

武力こそほかの同コストにくらべやや低めだが、伏兵と制圧の特技を持ち統率力9での山津波は非常に強力!

範囲内の最も武力の高い味方の武力を上げ、槍を長くする計略が便利。ほかの武家と組ませるのもアリ。

迷ったらこのカード!

範囲内の味方の武力を上げる陣形、「方陣」を使う【C】織田信包は、コモンながらも使い勝手がいい。【C】坂井政尚は、スペックの高いコスト2の槍足軽。【C】溝口秀勝は、使い勝手のいいコスト1の武将。【UC】梁田政綱は、必要士気の少ない采配がウリ。ほかの強化系計略や陣形との重ねがけが強力だ。

C 織田信包

C 坂井政尚

C 溝口秀勝

UC 梁田政綱

武田家

優秀な騎馬隊と槍足軽を多くそろえた武田家。デッキもそれらを中心に組むと全体的に武力が高めのデッキが組みやすい。

それらの持つ強化計略と、方陣などの陣形、全体を強化する計略などを駆使して武力での力押しが強い印象だ。槍撃、突撃の精度で大きく強さが変わってくるだろう。

【SR】武田信玄は、コストが高い分スペックも高く、計略も必要士気が多いが効果は絶大。移動速度を活かし敵をせん滅したい。

【R】内藤昌豊は、士気5で武力の上がり幅が大きめの陣形がウリ。スペックもいい。

【SR】望月千代女は、必要士気が低い妨害計略を持つ。序盤から使えるのが強みだが、本人が足軽なので味方でうまく守りたい。

大筒を覆うように使用すれば奪い合いで優位に。

全武将中二番目の統率力の高さで、計略を使用しなくとも大筒の奪い合いでかなりの強さを発揮してくれる。

特技は無くともスペックは良好。自身が先頭に立つ陣形なので、鉄砲隊にはやや弱いものの、トータル的な使い勝手はいい。

スペックだけ見れば、武力5の足軽と若干物足りないが、序盤から計略をガンガン使えてリードを取りやすい武将だ。

迷ったらこのカード!

【UC】一条信龍は使い勝手のいい方陣を持ち、高い統率を誇る。【C】駒井高白斎は伏兵要員。開幕が強くなる。【UC】原昌胤は、必要士気の少ない采配が便利。【UC】保科正俊はとにかくにも計略が強い。必要士気4で武力と槍撃ダメージが上がり、槍が長くなるので単騎でかなりの活躍が期待できるぞ。

UC 一条信龍

C 駒井高白斎

UC 原昌胤

UC 保科正俊

戦国はみだし版 紹介カードオススメの理由:大きく取り上げたものは、デッキの中軸として活躍できるカードだ。スペックだけ見ればやや低めのものでも、計略が強力だったりと扱いやすい。「困ったらこのカード!」と紹介したものは、基本的に入手しやすさを重視。その中でもスペック、計略が優秀なものをチョイスしているので、主力として、中軸のサポートとして優秀なのだ。

上杉家

自身の武力を上げさまざまな効果を得る単体強化計略を持った武将が目立つ上杉家。デッキも、これらをキーカードとし、それをサポートしていく武将と組み合わせるといったコンセプトがメインになりそうだ。

【SR】上杉謙信はコスト4に恥じない武力12と、自身の武力が大幅に上がる計略「毘天の化身」が強力。サポートカードや家宝と組み合わせることで、さらに進化していくのでさまざまな可能性を秘めている。

また【SR】宇佐美定満などの範囲内の味方の武力を高めることができるが、何らかのリスクがある特殊な陣形を持つカードを使いこなすことで、ほかの武家とはひと味違ったデッキを組むことが可能だ。

「毘天の化身」の威力は絶大。一度は使ってみたい計略だ。

現在最高の武力を誇る武将カード。計略の「毘天の化身」も強力なので、ぜひ手に入れたいカードである。

特殊な陣形を持つ武将カード。味方の武力を上げる代わりに、統率力を下げてしまう。癖はあるが強力な計略だ。

上杉家では数少ない高武力の鉄砲隊。計略「鍾馗の銃弾」で相手のキーカードを狙い打て!

迷ったらこのカード!

【UC】伊勢姫は自身が撤退する代わりに、味方の統率力を上げる事ができるので、強力な単体強化計略との相性が非常にいい。【UC】高梨秀政や【C】高梨政頼は、上杉家では数少ない槍足軽のカードである。高コスト騎馬隊【UC】村上義清は、軽い士気で使用できる「不屈の構え」が非常に使いやすい。

UC伊勢姫

UC高梨秀政

C高梨政頼

UC村上義清

今川家

効果時間の長い計略が特徴的な勢力。その分、全体的に武将のスペックは低め。それらの計略使いつつ、さらにほかの計略との組み合わせで攻める戦術が強力だ。また、爆発的な効果と引き換えに効果終了時に兵力が減少する計略も多い。計略をいかに使いこなして闘うかがカギになってくるだろう。

【SR】今川義元は、計略を使用すると武力が大幅に上がるが効果終了時に兵力が減少する。瞬間的な爆発力に優れる。

【R】井伊直盛は、必要士気4で武力と槍撃ダメージが長時間上がる計略が便利。

【SR】松平元康は、徐々に武力が上がる陣形を使う。効果時間も長いので、自陣で使用して戦線を上げて戦闘に持ち込もう。

効果時間の長い計略で、城に張り付く戦術が強力!

今川家では珍しいスペックが高めの武将。ほかの武将を主軸にしてスペック要員で組み込むのもアリだろう。

計略使用時の武力上昇値が高く、効果も長いので、士気が余っているときにとりあえず計略を使ってもいいのが強み。

スペックはそこそこだが、二つの特技を所持しているのがありがたい。ほかの強化系の計略を使う武将との併用が理想。

迷ったらこのカード!

【UC】天野景貫は武力の高い騎馬隊。スペック要員として優秀。【C】飯尾連竜は必要士気3の弱体弓戦法が強力。大筒の奪取が狙いやすい。【UC】関口氏広は、スペックが優秀で、相手を移動している方向に強制前進させる計略も便利。【C】鳥居元忠は、効果時間の長い精鋭戦術に良スペックがウリ。

UC天野景貫

C飯尾連竜

UC関口氏広

C鳥居元忠

戦国はみだし版

尖った性能の武将が多い上杉家と、計略を使いこなすのに工夫が必要なカードが多い今川家。どちらも使いこなすには多少慣れが必要で、ある意味中級者以上向けの武家といえる。その分、タイプは違えどはまったときの爆発力は非常に高く、計略使用から一気に勝敗がついてしまうことも多い。そういう戦術が好みのプレイヤーにオススメの武家だ。

他家

主要となる武家以外の勢力が集められた他家。いろいろな勢力を集めた形になっているので、計略も雑多でクセの強いものが多いが使いこなせれば非常に強力だ。

【SR】斎藤道三は、相手の兵力を徐々に減少させる陣形がとにかく強力。高武力の弓足軽なのも相まって、機動力の低いデッキに対しては圧倒的な強さを誇る。

【R】長野業正は、武力、統率、移動速度を下げる妨害計略が便利。陣形を使うために固まっている武将や、単体の強化計略を使う武将を倒すのに適している。

【R】六角義賢は、範囲内に味方武将が6人居るときに効果が上がる特殊な陣形を使う。武力上昇値が非常に高いのがポイント。

斎藤道三は一定距離を維持し兵力を削る戦術が強力。

高い統率を持つコスト3の武将。終盤には、計略でラインを押し上げ、虎口攻めで本丸を狙うこともできるぞ。

統率力10の槍足軽であるため、大筒上での攻防で敵を追い払いやすく頼もしい。特技で防柵があるのもうれしい。

他家では珍しく強力な陣形を使う。条件はあるものの、単純な武力押しであればかなりの力を発揮してくれる。

迷ったらこのカード!

【C】安宅冬康、【C】十河一存は、スターターに封入されているカードながらも、使い勝手がよく便利な二枚。特に、十河一存はスペック、計略ともに優秀。【UC】長野業盛は他家では数少ない騎兵。【UC】三好義賢は、効果終了時に撤退するものの、武力が大きく上がるので切り札として優秀。

C安宅冬康

C十河一存

UC長野業盛

UC三好義賢

豪華作家陣が続々登場!「戦国数寄」

思わず我が目を疑ってしまうほどの豪華作家で構成された「戦国数奇」。ここで登場する武将は名前に同名の武将が居ても、スペックや計略などが独自のものになっているのが大きな特徴。

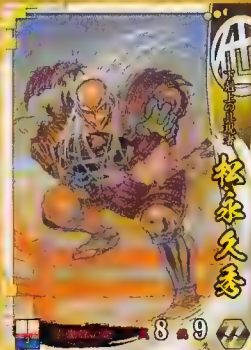
竹中半兵衛は、スペックこそやや低めではあるが、独自の陣形を使う。名前も元ネタとなっている「絶望先生」にちなんで「絶望陣」となっている。織田信長は、コストのわりにスペックが低いのだが……特技の「肉」があまりに異彩を放っている。「肉」は「気合」の強力版。高武力の槍足軽との相性はよく、大化けする可能性もあるかも!? 計略は原作のファンにはおなじみの「火事場のクソ力」。武田信玄は、コスト3らしいスペックで使い勝手はよさそうだ。武田家であれば、ほかにも優秀なカードが多いのでデッキも組みやすいだろう。松永久秀は、計略名はSRのものと同じで、兵種が槍足軽に、特技が気合になっている。どちらもスペックは申し分ないので好みで使い分けるのもアリ!?

Illustrator/久米田康治

Illustrator/ゆでたまご

Illustrator/高橋ヒロシ

Illustrator/藤田和日郎

使いやすい陣形などが無く、どうしても扱いにくい印象の他家。ただし、上記のとおり特殊な計略も多く個々の武将が決して弱いわけではない。彼らを使いこなすのであれば、積極的に二勢力のデッキを組んでみるといいだろう。必要士気の少ない計略を持ち、スペックの高い武将をデッキパーツとして選んでおくと安定した力を発揮してくれるぞ。また戦国数寄では他家のカードが多く登場しているので、こちらにも注目したい。

戦国大戦Q&A

Q 戦慣れしておらず画面のどこを見ればいいのか分からん! まずはどこを見ればいいのだ?

A 手始めにミニマップにて敵味方の動きを把握されてはいかがでしょうか!

画面右にあるミニマップは、細かい情報こそ表示されていないものの、兵力、弾丸数、計略の効果範囲、敵味方の陣形の範囲など、重要な情報が表示される。まずはここをよく見て全体を把握しよう。次にメイン画面で兵種などの情報を部隊アイコンで確認する。細かい見方は右で解説しておくぞ。慣れるまでは若干大変かもしれないが、しっかりと全体を把握することでゲームの展開がスムーズになるはずだ。

ミニマップについて

敵の兵力は100%までは青で、100%を超えていたら、その分は白で表示される。また、計略が使用可能な味方武将の左上には炎のマークが表示される。なお敵武将の統率が一定以上になると、その白い枠が太くなるぞ。

1 弾数

鉄砲隊の残弾数を表す。これが0になると、弾込め中と表示され射撃ができなくなる。

2 兵種

武将の兵種を表す。槍足軽の無敵槍が消えている状況では「／」と表示される。

3 統率力

武将の統率力を表すメーター。基本的に表示されるのは統率10まで。統率が10を超えている場合はゲージがグラデーションで表示される。

4 武将名

その武将の名前。なお、家宝を装備している武将の名前は黄色くなる。

5 武力

武将の武力を表す。武力が高いほど各種攻撃のダメージが高くなり、武力によるダメージを受けにくくなる。

6 兵力

武将の兵力。100%を超えている場合、緑のゲージの横に青いゲージが表示される。これが0になると武将が撤退する。なお槍足軽、弓足軽、足軽は初期から兵力が100%以上に設定されている。

Q 武力が敵を倒すときに役立つのは理解した。では統率力とはどんな場面で役に立つのだ?

A 統率力はあらゆる場面で活用可能ですぞ!

相手より統率力が高いと、接触したときに相手を押し返すことができる。これは、乱戦中でも同じで、統率力が大幅に高い方が乱戦中もじわじわ敵を押せるのだ。

そのため、大筒の上から敵を追い払いたいときなどには非常に重宝する。大筒を占拠しようとする相手をその上から排除して発射までの時間を稼ぐといったことも可能なのだ。また、虎口攻めの項目でも述べたが、虎口攻めを防ぐ場面でも統率力の高い武将は大活躍してくれる。ほかにも、相手が陣形を使ったときに、統率力の高い武将で敵を陣形の範囲外に弾き飛ばしたりすることも可能だ。

また、特技「伏兵」のダメージも統率力の差によって上下するので、こちらも覚えておこう。

こんな状況でも、統率力の高い武将が居れば敵の占拠を阻止できるぞ。統率力は非常に重要な数値なのだ。

Q 混戦時に計略が暴発するんだが、何とかならんのか?

A そういう時は計略ロックを使用してくだされ!

使いたい計略が決まっている場合は、その武将を選択して、筐体右上のスタートボタンを押すことで計略がロックされ、ほかの武将を触ってもロックされた計略に固定されるぞ。また、この状態でメニューボタンを押すとロックされた状態で別の武将の計略に変更することも可能だ。

Q 我が軍の貴重な家宝は、どんな武将に装備させるのがいいのだ?

A 基本的には最も強い武将に装備すればOKですぞ!

家宝は、主力武将に付けておくのが安定ではある。デッキの中心となる武将に装備させてより強くしておきたい。

とはいえ、必ずしもそれだけでいいというわけでもない。例えば、主力となる高武力の武将のほかに、陣形などの計略を使う武将が居た場合、その効果時間を延ばすために統率力の上がる家宝を装備させてもいい。同様に、ダメージ計略を使う武将に統率力を上げる家宝を装備させることで、瞬間的なせん滅力を上げることも可能なのだ。これらに関しては、デッキを組むときにどんな状況でだれに家宝をつけるか、まで考えておくのが理想。ただ、そこまで意識が回らなければ、とりあえず主力に装備させる、と考えておけばOKだろう。

強い武将をより強化させる家宝。場合によっては計略の効果なども高くなるので、慣れてきたらいろいろと試してみよう。

プライズ情報

勢力別のオリジナルデザインを使用したデッキケースと、カードイラスト部分がクリーナーになった携帯ストラップが、全国のゲームセンターで限定登場中。今回はこちらを本誌読者にプレゼント。応募の詳細は3ページを参照のこと。

【乱戦の仕組み】乱戦して敵をはじくまでの時間そのものは、移動中の騎馬隊を除けばどの兵種でも一定。統率が高かったり、移動速度が上がっていても固定なのだ。そのため、例えば相手の槍を乱戦で消しつつ突撃したい場合も、狙えるタイミングは常に一定。乱戦直後であれば相手の槍は出ないので、その状況では安全に突撃できるぞ。

新Ver.『狂気ノ輪廻』12/8始動！新コラボレーションに注目！

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
ロード オブ ヴァーミリオンII

狂気ノ輪廻

アルティメットバージョンになって初のカード追加となる『狂気ノ輪廻』。新カード情報とインタビューをあわせて掲載するぞ！

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2010年12月8日
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

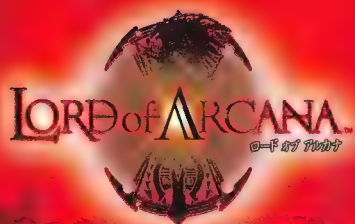
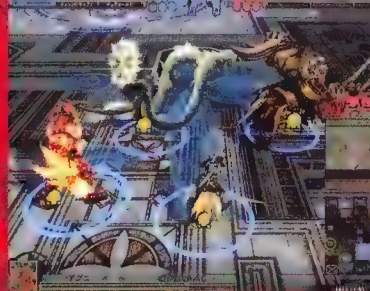
Text：age

FINAL FANTASY XIV

[ヤ・シュトラ]
Illustration：白亜 右月

通常攻撃をくらうたびにDEFが上昇する特殊技。回復形の特殊技やアルティメットスペルとの相性が良さそう。容貌から人獣だと思えるが、種族はどうなる？

[スプリガン]
Illustration：村山 竜大

『[illegible]』の効果をやや弱体化したような能力だが、そのコスト次第ではかなり便利な特殊技。人獣にとっては脅威となること間違いないだろう。

先日発売された、『ロード オブ アルカナ』から4体のマスターガーディアンが登場！そのコストは「建御雷」以外は30！ 特殊称号はあるようだが総コストは100になるため、「建御雷」抜きの3枚で頑張るしか。各特殊技は、「ヘカトンケイル」は死滅させた敵の数に応じたレベル制のダメージ技（自身の死滅でカウントリセット）、「アシュダヤ」は範囲内の敵の速度低下＋徐々にHPを下げる技、「アグニ」は敵を全滅するたびに上がるレベル制のトラップ、「建御雷」はレベル制のトラップをそれぞれ使用できるぞ。

二代目ディレクター
横山賢介氏に聞く狂気ノ輪廻の秘密

――今Verのサブタイトル、『狂気ノ輪廻』の意味するところはなんでしょう？
横山：輪廻というのは繰り返しという意味ですよね。長く続けている作品になると、どうしても多少はマンネリ化が出てしまう。そこで、当初の盛り上がり、ワクワク感、これを「狂気」と表現し、それをもう一度、という意味でこのタイトルにしました。
――なにか具体例を挙げていただけますか？
横山：『1』のころにあったタイプの特殊技や使い魔が復活する予定ですので、どれが来るのかワクワクしてお待ちいただければ、と。
――メインビジュアルのコンセプトは何ですか？
横山：『1』は、赤を主体に色が構成されていましたが、今回の輪廻というところも意識して、イメージカラーも原点に戻って赤を使わせていただきました。
――今回のコラボレーションのポイントはなんでしょう？
横山：『LoA』に関しては、皆さんもご存知の柴Pの作品ですし、世界観も共有してるのでコラボしない理由は無いですよね。『FF XIV』に関しては、タイムリーな時期にできそうだったので、仕込ませていただきました。
――今回の追加カードのコンセプトはありますか？
横山：『LoA』の使い魔は悩んだのですが、下手にコストを下げるより、強くして使っていただこうと思い、今回は合計100コストにしました。
――もしかしたら、これを全て使えるようなことも……!?
横山：そこはご想像にお任せします（笑）。「ヤ・シュトラ」と「スプリガン」に関しては、強いと思うので楽しみにしていてください。
――新規以外の変更点などについて教えてください。
横山：非常に地味な変更点なんですが、「ネクロマンサー」のSEが変わっています（笑）。サウンドの方が「ぜひサックスの音を変えたい！」と言われて、「ぜひ変えてください！」と（笑）。実際に聞いてほしいですね。
ほかの使い魔に関しては、追加されたカードをを加えれば、デッキは大きく変わると思います。ただ、各種族にあるコンセプトはそれに特化させるように作っていますね。人獣はスペック重視、神族は使いやすさを重視してますが、とがったものもしっかり入ってます。魔種は[illegible]一番強化されてるかもしれませんね。火力を重視したコンセプトも変わりません。海種は4速、2速どちらでもデッキが組めるようにしています。また、かなり変わった特殊技も追加されてます。不死は変なものが多いです（笑）。そして不死には『1』の「アフロディーテ」のような[illegible]が追加されてます。ついに不死も戦闘ができます！
――スマッシュ、US[illegible]たものでしょうか？
横山：それももちろんありますが、[illegible]いことが今はできていることにより変えたこともあります。例えば、複数攻撃は4体に当てることを前提で調整したのですが、今は陣形をばらけさせて最大2体しか範囲に入れられないことがほとんどです。そういうところに合わせてほかを調整しました。今後は複数攻撃が使われる機会も増えるでしょうね。あ、でも「ワグナス」はデッキケースに収めておいていただけると、不死使いとしてはうれしいですね（笑）。
――復活カードのセレクトの基準はなんでしょう？
横山：当然、人気の高いものを選んでいるわけですが、そのあたりの期待を裏切らないものになっています。もちろん、今回紹介しているもの以外のものもありますので楽しみにしておいてください。
――アナウンスされていた遅延対策はどうなっているのでしょう？
横山：プログラムで、処理落ちの解消は行なえるようにしました。お店の環境で左右されるところはありますが、かなり快適になっているはずです。
――店舗によっては光回線が引けないところや、ほかのゲームによる影響までは解消できないけれど、ソフト的に対策は施されたということですね。
横山：そうですね。
――「Over the LORD fan festival」はどのようなイベントになるのでしょうか？
横山：「fan散歩」東京版といったところでしょうか。どちらかといえば気軽に楽しめるようなイベントをする予定ですね。
――横山さんは普段どこでプレイされているのですか？
横山：平日の時間はバラバラですが、土日は結構やっています。場所は新宿界隈で称号レベルは10です。ちなみに「k」という文字を名前に入れています（笑）。
――ホントに不死しか使っていないのですか？
横山：そうですね。不死しか使ってません。
――本日はありがとうございました。

札魂 ここにアリ!!

新たな使い魔登場！

現在存在しているURの中では最も、コストが低い[illegible]での『源義経』。攻撃力が高めの[illegible]攻撃を使い、スキルもおなじみのトリプルスキル「[illegible]チェイン・猫」とのコンビで神族を叩くことができるか、注目が集まるところ。

範囲内の敵2体の攻撃力を下げる特殊技は、2体にしか掛からない分スマッシュを封じるという効果もあり、主力の弱体化に便利だろう。

横山D(ディレクター)オススメ不死

特殊技は相手の速度を下げるもので、フィールドに居る間は徐々に下げるという効果。それほど大きく移動速度が低下するわけではないが、それにより、相手を誘導してリードを取るプレイが可能になる。「ベイルライダー」のような遠隔から施設を封印する特殊技を生かしやすくなっているとのこと。スキル、サポートスキルも充実。新たな不死のスタンダードになるか？

新UR源義経

移動速度を下げるのは範囲内の敵のみ。うまく主力に使用して相手の足並みを乱すことができれば、制圧戦で優位に立ちやすそうだ。

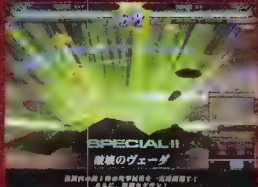
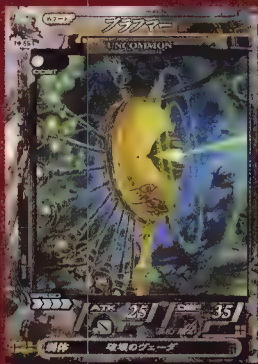
制圧戦向けの強力な特殊技を使う。最終的に自身が死滅することを考えると、アルティメットスペルの『アディション』との相性が良さそうだ。

甦る懐かしき仲間たち

今回も『1』で活躍した使い魔たちが続々と復活！ その性能はかつてと違い、現バージョンにあわせて調整されたものばかりではあるものの、どれも今までであった特殊技とは一味違ったものばかりだ。もちろん、このほかにも多数の復活使い魔がいるようだ。

撃属性の使い魔の力を大きく削ぐことが可能な特殊技。魔種の打たれ弱さをカバーするのに適しているだろう。

自身と範囲内の味方1体が光属性に対して無敵になる。対象が少ない分、効果時間の長さに期待！

残りカウントが5の倍数のときに使うと効果が追加されるという、かなり変わった特殊技を使うぞ。

なんと敵の攻撃属性を無属性にするという特殊技。闇属性を無属性にできれば大幅なダメージ軽減もできそうだ。

「アテナ」の特殊技の2体限定版といったところか。自身のコストが低いこともあり、使い勝手は良さそうだ。

混沌の小部屋 インタビューこぼれ話 横山Dいわく、「今回追加される不死の使い魔のように、効果の高い特殊技に関しては、ハイリスクハイリターンの特殊技として自身の死滅以外にもなんらかのペナルティを用意してある」とのこと。使いこなすのはなかなか大変そうであるが、その効果はかなりのものを期待できそう。どのような使い魔がいるのか今から楽しみである。

継続プレイヤー必見!

各種変更点をチェックしておこう!

今回もバージョンアップに合わせて大幅な調整が加えられることになった。稼動直後に全国対戦をする前に、変更内容をチェックして万全の体制で挑もう!

システム変更点

最も注目してほしいのは、スマッシュ関係の変更だ。スマッシュが軒並みダメージダウンしただけでなく、[単スマ]、[W単スマ]の性能もダウンした。

とはいえ、それでもスマッシュ時は威力が上がり、[W単スマ]を併用すればダメージは+4となるため、十分な威力になる。スマッシュでのダメージアップを狙うなら、丁寧かつ素早いスマッシュを練習するといいだろう。また、[複スマ]、[散スマ]の使用感は変わらないので、そちらを主軸にするのもアリ。

主人公の拡散攻撃は、やや弱体化。主人公の拡散攻撃のみで1種族対処できていたので納得の内容。

フィールドスキルでは、唯一[パワー]のみ少しだけ調整されている。やや低下の傾向にあるようだ。

[リジェネ]、[Wリジェネ]も調整されたことにより、戦闘での有利や居座りやすさが緩和される。しかし、「回復する」という優位性はまだまだ大きなアドバンテージとなりうるぞ。

アルティメットスペルは、便利すぎた〔クロノフリーズ〕が変更された。戦術を大きく変える調整なので注意してほしい。〔アディション〕は回復量が軒並み低下。回復効果に過度な期待はできなくなった。しかし、それでも十分に実用レベルなので、枚数が多いデッキを使うときは選択肢として考えても問題ないだろう。

修正対象	変更内容
主人公	通常攻撃「拡散」のダメージ係数を減少
主人公&使い魔	各スマッシュのダメージ値を減少:単スマ→+2／複スマ→+1／散スマ→+1
フィールドスキル	[パワー]の残アルカナストーンゲージごとのATK上昇値を修正
サポートスキル	[リジェネ]の回復間隔を延長
サポートスキル	[Wリジェネ]の回復間隔を延長
サポートスキル	[単スマ]の補正値を+1に減少
サポートスキル	[W単スマ]の補正値を+2に減少
アルティメットスペル	[アディション]のパーティ回復量を0に減少
アルティメットスペル	[アディションI]のパーティ回復量を50に減少
アルティメットスペル	[アディションU]のパーティ回復量を100に減少
アルティメットスペル	[リターンゲート]の主人公回復量を0に減少
アルティメットスペル	[クロノフリーズ]の効果を修正:3カウント時間停止中は制圧、サーチ、シールドの封印不可
アルティメットスペル	[クロノフリーズI]の効果を修正:4カウント時間停止中は敵・味方ともに、制圧不可

使い魔変更点

最も多数の変更が加えられることになったのは神族。一度弱体化されながらも、まだまだ強力な効果を発揮していた「ポポイ」、追加効果がありながら威力も十分なピンダメを使う「レナス」。そして強力な弱体系の特殊技を使い、長く神族の主力として君臨していた「アテナ」。これらは定番化されすぎたためか弱体化することになった。それでも、二つとない性能の特殊技は使い勝手が良く基本スペックが優秀なので、まだまだ出番はあるだろう。

枚数が多めのデッキにおいて、開幕の戦闘を支えていた「エルフ」もついに魔種の「フェアリー」同様の調整が加えられることに。それでも開幕から特殊技の使えるコスト10の「エルフ」は便利だが、「スリュム」と入れ替わる可能性もあるか?

ガネーシャはさらに性能がダウン、初期の能力に近くなったといえる。

神族で唯一強化された使い魔である「ハリハラ」。時間の短縮に加え、〔アウェイク〕、〔クロノフリーズ〕などと併用して、サーチアイ側に敵を誘えれば、封印する機会はぐっと増えるだろう。

人獣は「ノエル」の月影の威力が大幅に低下することに。うまく味方の攻撃と併用してダメージを稼ぐ必要があるだろう。逆に「クロノス」は効果範囲が修正されてかなり使いやすくなった。新たな雷属性の主力として期待もできる。

海種は低コストで強力だった2枚が調整されたことにより、主流の6枚デッキが少し弱体化か。開幕も現在ほど楽ではなくなるが、それでも回転の早い特殊技は便利だろう。

不死はとにかく強化された使い魔が多い。リスクのわりに効果がそれなりだった「黄泉神」は、効果が上がったことにより十分なせん滅力が期待できそう。「村雨」、「プルートー」は強化されたことにより、「センギアの使い魔」や「アンダーテイカー」などの定番雷使い魔に取って代わることができるか注目したい。特に、「プルートー」の特殊技は近くの敵を巻き込むことも考えれば破格の威力ともいえそうだ。

「ヘル」と「キュベレー」の2体も、特殊技の効果が上がったことにより、不死の打たれ強さを存分に生かせるようになるはずだ。「キュベレー」は足止めとしても十分な効果が期待できるだろう。

「ガイア」は基本性能は変わってないものの、WAITが効果切れまで待機されるように調整されたため、特殊技を連続で使用できなくなった。とはいえ、その長い効果時間そのものは変わっていないので、これまで通り突破後に連戦をすることは可能だろう。

現バージョンで最初から最後まで神族の主力の一人として活躍していた「ポポイ」。特殊技はオマケと割り切り、健在な[ガード]スキルを生かした運用をしよう。

[パワー]の変更によるATKの低下、特殊技のダメージ減と弱体化したものの、4速でシールドを持ち、オンリーワンの特殊技を持つため、まだまだ主力として期待できる。

対象使い魔	変更内容
ノエル	特殊技:ダメージを40に減少
クロノス	特殊技:効果範囲拡大
エルフ	特殊技:DEFアップ値調整・神族の場合DEF+30／神族以外DEF+15
アテナ	特殊技:効果範囲縮小&位置調整
ガネーシャ	特殊技:移動速度上昇値を減少
ポポイ	特殊技:ATK & DEFアップ値を+7に減少 特殊技:インビジブル中に敵キャラクターを押せなくなった
レナス	特殊技:各Lv.のダメージを-10ずつ減少
ハリハラ	特殊技:封印までに要する時間を短く調整
ヤヌス	特殊技:残HPの変動幅とATK上昇値を減少
テティス	特殊技:スマッシュの威力上昇値を+5に減少
ムシュフシュ	特殊技:DEF上昇値調整・海種の場合DEF+30／海種以外DEF+15
乙姫	特殊技:効果時間を減少
黄泉神	特殊技:ATK&DEF上昇値を+20に増加
村雨	特殊技:効果範囲拡大
プルートー	特殊技:ダメージを230に増加
ヘル	特殊技:ATKダウン値&効果時間増加
キュベレー	特殊技:ATK／DEF／SPD各ダウン値を増加
ガイア	特殊技:特殊技使用後にWAITが開始されるように修正

混沌の小部屋 スマッシュに関して、ダメージソースとして弱体化したとはいえ、アルティメットスペルゲージを増やす手段としても有効なスマッシュ。陣形を崩さない程度に狙う上で有効なのは間違いない。少しでも優位に立ちたいのであれば、「不要」と決め付ける前に、陣形優先でいくか、スマッシュを狙うか、自分のデッキに合わせていろいろと試してみよう。

開発者が語る独占情報を大量にお届け!

稼働を目前に控えた今回は、『WCCF 09-10』のキーパーソン、プロデューサーの柏田知大氏、ディレクターの寺島成樹氏へのインタビューを敢行。柏田氏が語る新カードのインプレッションなど、攻略にも役立つであろう情報をお届けする。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2010年12月稼働予定
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：マンモス丸谷

『WCCF 09-10』プロデューサー 柏田氏が新カードを解説!!

プロデューサーの柏田氏は近年の『WCCF』シリーズの選手カードの能力値、使用する写真の決定権を持つ人物である。"選手カードの生みの親"ともいえる氏に、今作を代表するカードについて語ってもらったぞ。

JAPANESE LEGENDS JAPANESE All TIME LEGENDSを斬る!

JAPANESE LEGENDS や JAPANESE ALL TIME LEGENDSなど日本代表関連のレアカードはすべて当時の代表ユニフォームを着た写真になっています。うれしかったのは今回カード化のオファーを出した方々からはみなさん一発OKを頂けたことですね。おかげで選手の年代(Jリーグ創設前～現代)が偏ることなくカードを作ることができました。

日本人選手のカードは基本的に全盛期でなおかつトップコンディションの状態、という条件で能力値を設定しています。例えばカズ選手のオフェンス18は、苦しいときに決めてくれる決定力を反映させています。写真も格好良いものを選出させていただきましたので、ぜひ手に取って見ていただきたいですね。個人的には、使っていただきたいのはもちろん、手に入れていただきたい一枚でもあります。日本人選手のスキルは、多少ベタでも的確に選手を表現したものにしました。また、選手個々が持っている魅力が、そのベタさすら格好良いものにしてくれたように思います。

三浦知良

日本サッカー史そのものといってもいい、文字通り"伝説"の選手。ゲーム内でも"キング"の名にふさわしい活躍を見せてくれるはず!

井原正巳

日本代表が誇る守備陣のレジェンドと言えばこの男。歴代最多の代表キャップ数122は日本の最終ラインを守り続けた証だ。

1 リオネル・メッシ

オフェンス、テクニック、スピードがMAXに達した異次元のプレイヤー。今作屈指の人気カードになる?

2 クリスティアーノ・ロナウド

C・ロナウドの代名詞であるFKを写真レベルからクローズアップした、柏田氏こだわりの一枚だ。

3 スティーブン・ジェラード

目玉システムである複数の選手で発動するスキルを持つ。

4 フランク・リベリー

総合値が90を突破。優秀なアタッカーとして活躍してくれるだろう。

5 アンドレア・ピルロ

チームの核としてフル出場できる力強さ(スタミナ)が加わった。

SUPERSTARSを斬る!

すごい能力になっている1.メッシですけど、とりあえず合計値が100を超えないように(笑)、設定しました。実際の試合だと(人を押しのけてドリブルしていく)パワーもありますし、難しいですよね、メッシは。まだ伸びしろがありそうですし。セカンドトップ、トップ下、ウイング、サイドハーフ、正直どこでも使えますよ(笑)。2.C・ロナウドもこれ以上の能力値がつけられないような選手ですね。今回は写真にあわせてFK系のスキルを設定しました。ちなみに、C.ロナウドに限らず、SUPERSTARSのカードは国の代表感を出すために、所属クラブのホームではなくあえてアウェイユニフォームから写真を選んでいます。C.ロナウドはアウェイユニフォームでFK直前の仁王立ちっていう写真がなかなか見つからなくて、写真選びで苦労した印象が強いですね。3.ジェラードは能力の高さは相変わらずですが、今回はぜひぜひスキルの"スリーライオンズ"を発動させてほしいですね、残りの二人がだれかはまだ秘密ですが(笑)。W杯では残念な結果だった4.リベリーですけど、選手個人としての能力は疑いようがないので、全体的に高い能力値になっています。イタリアは5.ピルロがまだまだ中心の選手ですね。残念ながら、パラメータ的に低く見えてしまってはいますが、長くアズーリを支え続けてきた実力が示す通り、非常に有効なカードです。過去のバージョンと比べてスタミナが増えているので、ピルロやミランファンの人の期待に応えられるようになっていると思います。

FCアルカディア 日記 1

"柏田が斬る! 番外編"ラウール・メイレレスは僕のすごく好きな選手で、ユーロで決めたゴールなんかも印象に残っているんですけど、パラメーター的には突出したものが見当たらない感じになってしまいました。裏を返せばなんでもできるということなので、中盤ならどこでも機能するカードになってると思います。

初参戦選手を斬る!

7.アボンダンシエリはロングパスの精度が高く、キャッチした後のパントキックが特徴的ですね。守備力自体も高いです。8.ワシントンは日本での知名度が高く、幅広い層に使ってもらえるカードになるかなと思います。初登場の中でも目玉になるだろうな、というのが9.リサンドロ・ロペスですね。ポルトからいなくなったのでカード化できないかと思ったんですが、移籍先がリヨンで良かった(笑)。万能型で、いろいろな選手と連携がいいので使いやすいはずです。

10.グラフィッチは相棒のジェコとセットで使ってほしいです、なかなか面白い動きを見せてくれますよ。あと固有のゴールパフォーマンスもあります。11.カヌーテをもとにした特殊モーションも追加されています。能力的にはスキルのラージコンパスが示す通り、前線の基準になってくれる選手になっています。12.ペドロは最後まで利き足をどっちにするか迷いました。本人は右足って言ってるんですけど、試合を観ていると、左足を利き足のように操っているんです(笑)。

アボンダンシエリ

ワシントン

リサンドロ・ロペス

グラフィッチ

カヌーテ

ペドロ

アルメイダ

シャマフ

オリッチ

ブチニッチ

エトー

カプデビラ

注目選手を斬る!

13.アルメイダはまさかの復活ですよね。最初はカード化する予定はなかったんですけど、クラブ側からのリクエストで入れました。14.シャマフは前回(05-06)に比べると全体的に数値が上がって使いやすくなっています。(現所属の)アーセナル好きにも使ってほしいですね。15.オリッチはクラブや代表での活躍が反映され、かなり高い能力値になっています。大活躍のシーズンだった16.ブチニッチは現実の成績にあわせて後から能力値を上げました。従来と比べると、能力の上がったカードのひとつですね。17.エトーも相当強くなっていますね。個人的にはかなり評価の高いカードですね。18.カプデビラは穴のない選手ですね。守備もできるしクロスもうまい。ただパラメーターは付けづらかったです。ただ、カプデビラはその明るい人柄から、スペイン代表やビジャレアル所属選手の多くと仲が良い選手です。代表でもクラブでも、すごく慕われている選手ということで、さまざまなカードと連携線がつながりやすくなっています。

レアリティ	選手名	所属クラブ名	ポジション	国籍	オフェンス	ディフェンス	テクニック	パワー	スピード	スタミナ	トータル	スキル
スペシャル	ロベルト・アボンダンシエリ	ボカ・ジュニアーズ	GK	アルゼンチン	10	18	16	17	9	9	79	ロングレンジガン
スペシャル	マティアス・アルメイダ	リーベル・プレート	MF	アルゼンチン	10	15	14	14	10	19	82	ミラーパス
スペシャル	アドリアーノ	CRフラメンゴ	FW	ブラジル	19	4	16	19	16	12	86	王者の自覚
スペシャル	ワシントン	サンパウロFC	FW	ブラジル	19	4	16	20	8	11	78	怪物の咆哮
スペシャル	アンドレイ・アルシャビン	アーセナル	FW	ロシア	18	6	18	13	18	14	87	覇道の先陣
スペシャル	ディディエ・ドログバ	チェルシー	FW	コートジボアール	19	6	14	20	15	15	89	共鳴するゴール本能
スペシャル	グレン・ジョンソン	リバプール	DF	イングランド	14	9	15	15	17	15	85	飛翔するオーバーラップ
スペシャル	ネマニャ・ビディッチ	マンチェスター・ユナイテッド	DF	セルビア	9	18	11	19	13	16	86	システムコマンダー
スペシャル	マルアン・シャマフ	ボルドー	FW	モロッコ	17	6	17	15	14	15	84	エアコマンダー
スペシャル	リサンドロ・ロペス	リヨン	FW	アルゼンチン	17	7	17	13	18	16	88	密集のスナイパー
スペシャル	イビチャ・オリッチ	バイエルン・ミュンヘン	FW	クロアチア	16	9	15	14	19	17	90	シャドーコントローラー
スペシャル	グラフィッチ	VfLボルフスブルク	FW	ブラジル	18	5	16	17	17	13	86	ラージコンパス
スペシャル	ムニル・エル・ハムダウィ	AZアルクマール	FW	モロッコ	18	6	16	17	16	13	86	高速爆撃機
スペシャル	パト	A.C.ミラン	FW	ブラジル	18	5	18	13	19	14	87	ショットオンジエッジ
スペシャル	ミルコ・ブチニッチ	ASローマ	FW	モンテネグロ	18	7	16	16	16	15	88	マルチストライカー
スペシャル	サミュエル・エトー	インテル	FW	カメルーン	19	9	15	14	20	15	92	ワイルドチェイサー
スペシャル	ジエゴ	ユベントス	MF	ブラジル	16	6	19	15	14	14	84	ゴールの開拓者
スペシャル	ラウール・メイレレス	FCポルト	MF	ポルトガル	14	11	15	13	14	18	85	奇襲のスナイパー
スペシャル	セルヒオ・アグエロ	アトレチコ・マドリード	FW	アルゼンチン	18	5	17	17	17	16	90	ダブルアクション
スペシャル	ペドロ	FCバルセロナ	FW	スペイン	16	9	16	13	17	14	85	危険なシャドーストライカー
スペシャル	ラサナ・ディアッラ	レアル・マドリード	MF	フランス	12	14	14	15	16	19	90	広大な守備範囲
スペシャル	フレドリック・カヌーテ	セビージャFC	FW	マリ	18	7	17	17	15	13	87	ラージコンパス
スペシャル	ファン・マヌエル・マタ	バレンシア	FW	スペイン	17	8	16	13	18	15	87	シリアルハンティング
スペシャル	ファン・カプデビラ	ビジャレアル	DF	スペイン	14	14	14	14	15	16	87	熟練のオーバーラップ
ARS-4	リオネル・メッシ	FCバルセロナ	FW	アルゼンチン	20	7	20	15	20	15	97	ギフトタッチ
ENS-4	スティーブン・ジェラード	リバプール	MF	イングランド	16	12	16	18	16	17	95	スリーライオンズ
FRS-4	フランク・リベリー	バイエルン・ミュンヘン	MF	フランス	18	6	19	15	18	16	92	自由の旗手
ITS-4	アンドレア・ピルロ	A.C.ミラン	MF	イタリア	16	10	19	10	13	15	83	軌道の軸
POS-5	クリスティアーノ・ロナウド	レアル・マドリード	FW	ポルトガル	20	5	20	18	19	14	96	無限の弾道
J-LE	カズヨシ・ミウラ	横浜FC	FW	日本	18	7	17	12	15	15	84	キングオーラ
J-ATLE	マサミ・イハラ	横浜マリノス	DF	日本	-	-	-	-	-	-	-	アジアの壁

FCアルカディア日記2 AZは隠れた名選手が多いですよ。今回紹介したハムダウィ(表を参照)のほかにもダビド・メンデスであったりとか、セルヒオ・ロメロとか、そのあたりの選手にも注目してほしいですね。ジエゴはユベントスではあまり活躍できなかった選手ですけれど、逆にこのタイミングでカード化できてよかったかと。今季はボルフスブルクにいますし。

『WCCF IC 2009-2010』スペシャルインタビュー

開発者へ11の質問

『WCCF』新バージョンにおいて気になるあんなことやこんなことを、開発のキーマンであるセガ柏田P、寺島D両氏に直撃!

Q1. 『09-10』の開発はいつもよりも苦労した?

A1. ……Yes

柏田　カードデザインにおいて歴代『WCCF』シリーズのフォーマットを守りつつ、新しいものを作らなければいけないことですね。『09-10』のレアカードは、いかに代表チームらしさを出すかというのが大きなテーマでしたから、写真はすべてアウェー用のユニフォームの着ているものにこだわって選びました。もしホーム用のユニフォームの写真にすると、例えばイニエスタだとバルセロナのカードに見えてしまうからなんですね。

寺島　やはりデータ対戦システムを実装させることですね。『04-05』バージョンのときにも一度導入しましたが、今回は全部新しく作り直したんですよ。中でも動作チェックの作業が一番大変で、開発全体の半分ぐらいの時間を使いました。前とはエントリー方式を変えたり扱うデータ量も多くなった分、調整などにはかなり時間がかかりましたね。

Q2. ワールドカップの結果は意識した

A2. ……Yes

柏田　「ワールドカップの興奮を再び」というのが今回の大きなコンセプトですので、各国ごとに大会の結果を参考にした人選をするのはもはや必須でした。それを踏まえたうえでの日本代表であり、各国のナショナルスーパースターとなるわけですね。実は本大会が始まる前の段階から、すでに選手のリストアップなどの準備はしていまして、本大会の登録メンバーから漏れた選手はすぐにカードの候補リストからも外すようにしたり、大会が終わった後にすぐに結果を反映できるうな態勢で作っていました。カードをデザインから起こして実際に完成させるまでには、どうしても時間がかかってしまうので、これに関しては早めに考えておく必要があったんですよね。選手ごとのパラメーターを本大会での活躍に応じ決めたのはもちろんですが、今回は目には見えない裏のデータも代表での活躍を重視して作ってありますので、以前に比べてかなりいじっています。

寺島　この仕事に関しては柏田に一切を任せました。私は結果を見て楽しんでいただけでしたね（笑）。ワールドカップの結果を反映させるため、本大会が終わってから2週間後ぐらいを提出の締め切り日にしようと話をしたぐらいです。

Q3. MVPの選定はだれもが納得するものだ

A3. ……Yes

柏田　『09-10』では、以前のようにWMVPとEMVPというカテゴリーで分けずに統合しました。もし同じ選手が受賞してしまった場合は、同一選手のカードを2種類に分けるとプレミアム感がなくなってしまうと思いましたし、また実際のサッカーにおいても、MVPの参考にしている賞が統合されたりもしましたからね。もちろん、今回、カード化の対象となるのは、すでに発表された選手になりますね。

Q4. 今回、泣く泣く削った仕様がある

A4. ……Yes

柏田　当初はカード化の候補に挙がっていたのに、諸般の事情で出せなくなった選手が今回だけでだいたい100人ぐらいいるんですよ。当初は出す予定で準備していた選手用に撮影しておいた特殊モーションが使えなくなってしまったケースもあって寂しい思いをしたことも正直ありますね。

寺島　今回実装した部分に関しては、ほぼ当初の予定どおりに作ることができました。ですから、最初は入れたかったけど削ったという部分は特にないのですが、以前からずっと温めてあるアイデアを入れられずにそのまま終わってしまうということは、それこそ一番最初の『01-02』バージョンのときからたくさんありますね。例えば実在の選手といっしょにプレイヤー自身がゲーム内に登場するアイデアや、ほかの作品のようにゲームやアニメのキャラクターを『WCCF』に登場させようか、という話は以前からありますし、実際にプレイヤーのみなさんからもご要望をいただいているのですが、それがはたして『WCCF』のコンセプトに合致するかという問題があるのでまだ実装には踏み切れていないですね。パブリックイメージという点でもここは非常にデリケートな部分なので。

柏田 知大氏

株式会社セガ第一研究開発本部プロデューサー。『WCCF09-10』では、プロデュース業務のほかにカードやゲームAIの制作を担当。

日本人選手の能力値には本当にこだわりました

Q5. お気に入りの選手ほど能力値の決定は難しい

A5. ……No

柏田　特に難しいとは思わなかったですね。選手のデータに関しては、私以外にも識者の方々と毎回綿密に協議して決めていますので、どの選手もできるだけフラットな目線で客観視するように努めています。むしろ、お気に入りの選手ほど逆に突き放して見るぐらいのほうがちょうどいいバランスになるんですよ。そのくらい客観視しないと、主観を排除することは難しいと思います。何だかんだで、サッカーは主観のスポーツですしね。お気に入りの選手でも、ほかの選手と同じように熟慮して能力値を決めています。

Q6. 新レアチームスタイルは攻略の要だ

A6. ……半々

柏田　この質問についてはイエスとノーの半々ですね。新レアチームスタイルを使えば攻略のひとつの要素として有効に機能するのはもちろんですが、だからと言ってそれさえ使っておけば最強になるとか、絶対有利に戦えるというわけではありません。あくまで、プレイヤーの選択の幅を広げようという意図から導入したものなんですね。それから、先ほどボツになった選手がたくさんいるというお話をしましたけど、何人かを削るとその都度チームスタイルの数やバランスも作り変えなくてはいけなかったので、調整するのはかなりタイヘンでしたね……。

Q7. 日本人選手の人選には苦労した

A7. ……Yes

柏田　外国の選手については、我々開発スタッフだとどうしても知識や情報量が制限されてしまうところがあるのですが、こと日本人選手に関しては寺島や他のスタッフもみんなよく知っていますから、周囲からの目線がどうしても厳しくなりますよね。
寺島　やはり時代が違う代表選手を同時に出すのって難しいんですよ。それぞれの世代ごとに、好きな選手や知っている選手とかが違いますので、もうLEやATLEについてはいろいろな意見がありましたよね。一種のジェネレーションギャップみたいな……。
柏田　そうそう、特定の時代だけを集中的に見ていてそこだけはすごく詳しいみたいなところがありますよね。でも逆に言いますと、この世代間の問題さえ一度クリアできてしまえば、もう後はそれほど悩むことはなくなるだろうなとは思っていましたね。
柏田　実際、多くの人の目や意見というフィルターを通して作った分、最終的にはみなさんが納得のいくものができたのではないかと思いますよ。
編集部　ちなみに、ジャパニーズレジェンドとオールタイムレジェンドの選手は、全員日本代表のユニフォームを着ている写真を使っているのでしょうか？
柏田　もちろんです！　今回登場する日本人選手のレアカードは、すべて代表チームのユニフォームを着用しているときの写真になっています。一部写真探しがタイヘンだった人もいましたけどね……。

Q8. 日本人選手で入れられなかった選手がいる

A8. ……Yes

柏田　ノーといいますかイエスとノーの半々と言いますか……。諸般の事情によって出せなかった選手がいたのは確かです。でも最終的には、私としても非常にいい選出ができたとは思っています。
　今回カード化させていただいたみなさんに関してましては、リストアップしたすべての選手からカード化の許諾を頂けたことがとてもうれしかったですね。以前のバージョンでは、10番目とか15番目ぐらいの候補の人にあたってようやくオーケーが出たというケースもありましたから……。それから人選に関してですが、2010ジャパンナショナルチームもLEでもATLEも、すべてにおいて選手の年代が偏らないようにバランスを考えながら決めました。ですので、例えばATLEで登場する選手がすべて1980年代以前に活躍した代表選手である、といったようなことはありません。実は今回カード化できなかった選手がいたのは、この年代のバランスをとるためだったというのが大きな理由のひとつなんですよね……。

Q9. プロサッカー選手にあこがれた

A9. ……Yes

柏田　本当に短期間ですがそんな時期がありました。でも、中学校1年生のときに市の選抜チームに一度だけ呼ばれて行ったら周りとのあまりのレベルの違いを痛感して断念しました。
寺島　そもそも私が子どものころはJリーグが無かったですし、木村和司選手だけが唯一プロ契約だったような時代でしたから、プロのプレイヤーというイメージは浮かばなかったような……。昔は海外の情報もほとんど無かったですし。あ、でも小学校6年生のときに奥寺康彦さんにあこがれて同じモデルのスパイクを買ったことがありましたね。

Q10. ゲームクリエイターにあこがれた

A10. ……Yes

柏田　あこがれというよりは、現実的な選択肢として自分の中に持っていた感じですね。実はサッカーに興味を持つようになったのはゲームがきっかけだったので、サッカーを通じて人を楽しませることができればいいなあとは思っていました。今は『WCCF』を通じて、ひとりでも多くの方に、サッカーの楽しさを伝えることができればと思っています。
寺島　クリエイターとはいかないまでも、何か自分で作ってみたいなあという願望はずっと持っていました。昔から遊園地とかテーマパークを作ってみたいなというあこがれはありましたので、ジョイポリスにもよく行ってましたね。

Q11. 『WCCF』シリーズはこれからも続く

A11. ……Yes

柏田　これはもちろんです！　新しいバージョンが出るたびに、なぜか周りから「これが最終進化形だね」なんていうことをよく言われるのですが、『WCCF』はまだまだずっと続いていきますし、実際もうすでに次期シリーズに向けての構想も着々と進んでいます。……とはいえ、すべてはプレイヤーの皆さまの応援あってのことです。これからも、『WCCF』をよろしくお願いします！
寺島　よろしくお願いします！

（2010年11月某日、セガ社屋にて収録）

現在のサッカーシーンが攻略の鍵になるのは必然

寺島 成樹氏

株式会社セガ第一研究開発本部ディレクター。『WCCF09-10』のディレクション業務と育成、ネットワークの制作を担当。

©SEGA

激変した環境にいち早く対応せよ！

『Ver.3.592』変更点リスト

11月下旬にバージョンアップが実施された『Ver.3.592』の変更点を一挙公開!　かなりの量があるので、環境の変化も考慮に入れて対応したデッキを作り出そう!

三国志大戦3 WAR BEGINS
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月17日(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：スズキド

システム変更点

攻城兵	攻城力調整
崩射	槍無効時間短縮
召喚兵	城内回復速度上昇

奥義変更点

再起興軍	ゲージMAX時復活短縮時間増加
転進再起	ゲージMAX時復活短縮時間増加
太平要術	ゲージMAX時復活短縮時間増加
質実健攻	ゲージMAX時、非MAX時共に効果時間延長
完殺抑陣	ゲージMAX時、非MAX時共に復活延長時間増加
回復奮陣	ゲージMAX時、非MAX時共に効果時間短縮
封印縛陣	効果範囲縮小

秘伝書変更点

同盟/知昇、速軍/速軍、知昇/知昇、士気/突撃、同盟/突撃、武昇/槍設、同盟/迅槍、知昇/迅突、知昇/迅槍、知昇/迅射、武昇/知昇、知昇/拡大、延長/突撃、延長/遠弓、突撃/迅突、迅槍/迅城、遠弓/迅射、知減/拡大、士気/武減、同盟/混元、同盟/鉄鎖、同盟/極滅、知減/知減、同盟/連環、知減/連環、同盟/車輪、士気/迅突、士気/知昇、士気/迅槍	効果時間延長
増援/増援、士気/増援、増援/拡大、増援/延長、増援/増援	兵力回復量増加
増援/知昇、増援/武昇、増援/徒弓、増援/突撃	兵力回復量増加、効果時間延長
再起/速軍、士気/再起、再起/武昇	復活短縮時間増加
再起/知昇	復活短縮時間増加、効果時間延長
同盟/防護	ダメージ軽減率減少
武昇/知昇	効果時間短縮

※変更点の内容は赤字が上方修正、青字が下方修正、黒字がどちらともいえない修正を表しています。

計略変更点

「3」以降のカード

勢力	計略	変更点
魏	仇討ちの覚悟	効果時間延長
	天照の神託	効果時間延長
	英知の麻痺矢	効果時間延長、速度減退率増加
	賢弱の乱	効果時間延長
	明帝の勅命	効果時間延長
	旋略・突破防護	【旋略↓】速度上昇率増加
	英知の舞い	知力上昇値増加
	英知の謀略	効果範囲拡大、効果時間調整、武力減少限界値上昇
	疾風怒涛	武力上昇値増加
	あしたのために	効果範囲拡大、武力上昇値増加
	賢女の教え	効果時間延長
	知勇一転号令	効果時間延長
	全軍特攻	効果範囲か回転可能に、効果時間延長
	英知戦法	効果時間短縮、基本武力上昇値増加、知力による武力上昇値増加
	崩射の号令	効果時間延長
	隠密戦法	効果時間延長
	城内連環の計	速度減退率増加
	鶏肋	効果範囲拡大
	地勢の透察	効果範囲拡大
	危地の統率	効果時間延長
	魏武の強兵	効果時間延長
	暴勇の報い	効果範囲拡大
	機略自在	効果時間延長
	覇者の求心	効果範囲調整、効果時間延長
	魏武の大号令	効果時間延長
	神速の大号令	効果時間延長
	落日の舞い	攻城速度上昇
	飛天の舞い	速度上昇率増加
	地天共鳴	効果範囲拡大、効果時間短縮
	弱体化の謀略	効果範囲拡大、効果時間短縮
	鬼神降臨	部隊差による武力上昇値増加、速度上昇に必要な部隊差増加
	烈風の騎術	基本武力上昇値減少、操術追加武力上昇値増加、効果時間短縮
	魏国の礎	【旋略↑】効果時間短縮
	狼顧連破	効果範囲縮小　【旋略↑】効果時間短縮　【旋略↓】ダメージ値減少
	戦騎の極意	【2部隊掛け】突撃ダメージ減少　【3部隊掛け】速度上昇率減少、効果時間短縮
	祖父譲りの明察	効果範囲縮小
	局地の霧散	効果範囲縮小
	局地の看破	効果範囲縮小
	天照の神光	効果範囲縮小
	若き血の滾り	速度上昇率減少
	虎痴の怪力	効果時間短縮
	玄妙なる反計	効果範囲縮小
	隠密の神速行	効果時間短縮
	隻眼将の大喝	効果範囲縮小
	刹那の怪力	効果時間短縮
	刹那の号令	効果時間短縮
蜀	縮毒の乱	毒効果時間短縮
	旋略・剛槍車輪	【旋略↑】武力上昇値増加
	侠者の陣法	効果範囲拡大　【旋略↓】ダメージ値上昇
	土竜の猛進	武力上昇値増加、速度上昇に必要な武力上昇値増加
	泣斬馬謖	士気上昇値増加
	忠義の援兵	兵力回復量増加
	最期の交響曲	効果時間延長、被ダメージ値減少
	魏はいいところ	効果時間短縮、武力上昇値増加、長槍効果上昇
	蜀呉の連合攻勢	効果時間延長、武力上昇値減少
	天意の目覚め	車輪半径拡大
	救護の舞い	兵力回復量増加
	師の教え	知力上昇値増加
	伏龍の采配	効果時間延長
	八つ裂き車輪兵	車輪兵武力上昇、車輪威力減少
	賢毒の乱	知力上昇値増加、効果時間延長
	寡兵の落雷	ダメージ値増加
	五虎将の大号令	武力上昇値増加
	子龍の剛槍	効果時間延長
	寡兵の咆哮	効果時間延長
	剛槍の伝授	武力上昇値増加、槍撃ダメージ上昇
	連環のススメ	効果時間延長
	武神再臨	効果時間延長
	天意の導き	効果範囲拡大
	臥龍の将略	効果時間延長　【騎兵】突撃ダメージ減少　【槍兵】槍撃ダメージ上昇　【弓兵】射程延長、速度減退率増加　【歩兵、象兵、攻城兵】攻城力上昇
	仁王再臨	武力上昇値増加
	精神統一	効果時間延長
	巨象猛進	武力上昇値増加
	ドタバタ戦法	武力上昇値増加
	戦女の息吹	兵力回復速度減少、効果時間延長
	大車輪戦法	効果時間延長
	黄式加速装置	効果時間延長
	回復の舞い	兵力回復速度上昇
	無血開城	攻城力上昇
	八卦の戦計	【2部隊掛け】速度上昇率増加
	忠義の大号令	兵力回復量増加、効果時間延長
	若き血の目覚め	効果時間延長
	老当益壮	効果時間延長
	白銀の獅子	武力上昇値増加
	戦線復活	復活時兵力増加
	車輪の指揮	車輪半径拡大
	劉備の大徳	効果範囲拡大、効果時間延長
	桃園の誓い	武力上昇値増加
	唯我独尊	武力上昇値調整
	野戦の舞い	城ダメージ値上昇
	天人共鳴	効果範囲拡大、効果時間短縮
	鬼槍の極意	効果時間短縮　【2部隊掛け】槍撃ダメージ上昇　【3部隊掛け】速度上昇率減少　【4部隊掛け】長槍効果上昇
	孔明の大練兵	効果範囲拡大、効果時間短縮
	白銀の騎術	基本武力上昇値減少、操術追加武力上昇値増加、効果時間短縮
	奮激大車輪	兵力回復量減少、効果時間延長
	縮地の急襲	効果時間短縮
	旋風の槍術	車輪威力減少、効果時間短縮
	旋略・寡兵奮激	【旋略↓】兵力回復量減少
	虎髭の覇気	効果時間短縮
	桃色吐息	効果時間短縮、効果範囲縮小
	捕獲戦法	効果時間短縮、ダメージ効果減少
	連環の計	効果範囲縮小
	挑発	効果時間調整
	蜀への誘導	効果時間短縮
呉	竜巻の弓術	移動不能時間短縮
	旋略・神速特攻	【旋略↓】武力上昇値増加、効果時間延長
	慈愛の広がり	効果時間延長
	呉下の阿蒙	武力上昇速度増加
	賢母の助け	知力上昇値増加

変更点補足

「狼顧連破」の効果範囲縮小は主に根元。三角形の下部頂点が前寄りになり、横に居る敵は入れにくくなった。「英知の麻痺矢」は「神速戦法」でまとったオーラを消せるほど麻痺矢効果が上昇。「飛天の舞い」は速度上昇率が以前のものに戻っている。

「虎髭の覇気」の効果時間短縮は、下向きに関しては強化といえる。「賢毒の乱」は知力上昇値が増え、効果時間が大幅に延長。面白い使い方ができそうだ。「蜀呉の連合攻勢」は武力上昇値こそ減ったが、効果時間が一般的な号令の倍以上の長さに。「回復奮陣」や「精兵集陣」と組み合わせて効果時間を生かすなど、新たな運用法が考えられる。

「攻護の名君」は効果範囲が縮小され、中央に居ると左右端までは届かない。「弓技の極み」は効果時間が延長したが、兵力満タンの敵は武力が低くても効果時間中に倒すことはできない。

「桃園の誓い」「天啓の幻」「我が屍を越えよ」「巨象猛進」「漢の意地」などは、元々高かった武力上昇値がさらに増加。単純な強化はもちろん、目覚め（滾り、昇華）系との併用もより効果的となる。

「封印の舞い」「小封印の舞い」「絶対防御の舞い」のため時間はほんの一瞬。よほどのことが無い限り

●どうなる「Ver.3.592」?：「堕落の舞い」の変更によって1勢力なら舞われても必要士気7の計略を使用でき、反計系計略の多くは効果範囲が縮小されているので、「大水計」や「赤壁の大火」といった大型ダメージ系計略の活躍が予想される。また、妨害系計略は下方修正、スタンダードな号令系計略は上方修正されているものが多い。号令系計略を使ったぶつかり合いが増えそうだ。

計略範囲ピックアップ

『Ver.3.592』で変更された計略範囲を、反計系とダメージ系の計略を中心にピックアップして紹介。「鶏肋」は何と、ミニマップに全く収まらない広さに……。
❶玄妙なる反計 ❷祖父譲りの明察 ❸局地の看破 ❹憂国の反計 ❺最期の業炎 ❻英魂の火計 ❼反攻の火略 ❽洛陽の炎 ❾侠者の陣法 ❿狼顧連破 ⓫鶏肋

勢力	計略	変更点
呉	最期の業炎	効果範囲拡大
呉	英魂の命令	効果時間延長
呉	空蝉兵召喚	召喚兵が車輪状態に
呉	赤い頭巾の囮兵	召喚兵が槍の迎撃ダメージを受けないように
呉	封印の舞い	ため時間短縮
呉	弓技の極み	効果時間延長
呉	我が屍を越えよ	武力上昇値増加
呉	人心の掌握	効果範囲拡大
呉	激励の舞い	士気上昇速度増加
呉	孫呉の祈り	兵力回復量増加
呉	漢の意地	武力上昇値増加
呉	流星の儀式	城ダメージ増加
呉	天啓の幻	武力上昇値増加
呉	若き王の手腕	効果時間延長
呉	大流星の儀式	ため時間短縮
呉	小戦の指揮	効果時間延長、効果範囲拡大
呉	麻痺矢の大号令	効果時間延長
呉	快延の乱	武力上昇値増加、武力減少速度増加
呉	至高の大号令	各効果調整
呉	究極の大号令	各効果調整
呉	人地共鳴	効果範囲拡大、効果時間短縮
呉	反攻の火略	効果範囲縮小
呉	神弓の極意	効果時間短縮 【4部隊掛け】射程延長
呉	天下二分の計	効果範囲縮小、効果時間短縮
呉	攻護の名君	効果範囲縮小 【旋略↑】攻城速度上昇、攻城力低下、効果時間短縮 【旋略↓】攻城速度低下率減少
呉	英魂の火計	効果範囲縮小、ダメージ値減少
呉	会えてよかった	効果範囲拡大、被ダメージ減少率低下、効果時間短縮
呉	春眠の誘い	効果範囲縮小
呉	剛弓戦法	効果時間短縮
呉	守城弓戦法	効果時間短縮
呉	決死の攻城	城ダメージ減少
呉	迅速な転進	効果範囲縮小
呉	弱体弓戦法	効果時間短縮
呉	浄化の計	効果範囲縮小
呉	命がけの推挙	効果時間短縮
群	旋略・怪力強兵	【旋略↓】効果時間延長
群	暴乱の悪霊	効果時間延長
群	小封印の舞い	ため時間短縮
群	南蛮の極意	【1部隊掛け】武力上昇値増加、拡大率増加 【2部隊掛け】はじき距離減少
群	闇の取り立て	攻城力増加、効果時間延長
群	洛陽の炎	効果範囲拡大
群	強滅の乱	武力上昇値増加
群	赤兎咆哮	効果時間延長、武力上昇値増加、乱戦時速度減退率増加
群	歓迎の策略	【旋略↑】知力低下値増加 【旋略↓】武力低下値増加
群	陰陽の道術	効果範囲拡大
群	人馬の大号令	効果範囲拡大、効果時間延長
群	絶対防御の舞い	ため時間短縮
群	火事場の神速	効果時間延長
群	猛進の大号令	武力上昇値増加
群	賢遅の乱	知力上昇値増加
群	卑屈な急襲	効果時間延長
群	大乱の暴風	効果時間延長
群	呪詛の暴風	効果時間延長
群	全軍突撃	効果時間延長
群	完殺の計	効果時間延長
群	白馬陣	効果時間延長
群	多勢の攻め	基本武力上昇値増加
群	黄巾の乱	効果時間延長
群	蚩尤の如く	効果時間延長
群	暗殺の毒	兵力減少速度上昇
群	変化の術	効果時間延長
群	傾国の舞い	城ダメージ上昇
群	苦楽の舞い	効果時間延長
群	強毒の乱	効果時間調整
群	虚誘掩殺の計	効果範囲拡大、効果時間短縮
群	堕落の舞い	最大士気減少値調整（勢力数関係無く5減少）
群	陥陣営	武力上昇値減少、攻城力増加
群	暴乱の傀儡師	【旋略↑】速度上昇率減少 【旋略↓】復活時兵力増加、効果時間短縮
群	旋略・卑屈完殺	【旋略↑】武力上昇値減少、復活延長時間減少
群	寡愚の乱	武力上昇値減少
群	攻弱の乱	武力減少値増加、攻城力減少
群	天の騒乱	速度減退率増加、効果時間短縮
群	鉄車の騎術	基本武力上昇値減少、操術追加武力上昇値増加
群	はじき戦法	効果時間短縮、はじき距離減少
群	猛将の一閃	ダメージ値調整
群	悪逆無道	被城ダメージ増加
群	悪鬼の暴剣	効果時間短縮、被城ダメージ間隔短縮
群	大量生産	復活時兵力減少、効果時間短縮
群	黄巾の群れ	兵力回復量減少
群	五斗米道	復活時兵力減少
群	暴虐なる覇道	被城ダメージ増加
群	天下無双	兵力回復量減少
漢	憂国の提言	ため時間短縮
漢	復興戦法	武力上昇値増加、効果時間調整
漢	旋略・弓馬伝授	【国力0～2時】武力上昇値増加
漢	天使の微笑	兵力回復量増加
漢	締結の戦略	最大士気上昇値増加
漢	漢王朝の腐敗	効果時間延長
漢	偽帝の秘密兵器	武力上昇値増加、拡大率増加、攻城力上昇
漢	玉璽の妖力	【旋略↑】武力上昇値増加、最大士気低下値増加、効果時間延長 【旋略↓】武力低下値増加、知力低下値増加、最大士気低下値増加
漢	強壊の乱	効果時間延長
漢	憂国の大進撃	武力上昇値増加
漢	憂国の謀略	効果範囲拡大
漢	血判状の誓い	効果時間延長
漢	瘉壊の乱	効果時間延長、兵力回復速度減少、被城ダメージ間隔延長
漢	最後の勅命	効果時間延長
漢	決起の大蛇矛	武力上昇値増加
漢	亡国の舞い	武力上昇値調整
漢	復興への諫言	ため時間短縮
漢	憂国の大進軍	攻城力上昇、効果時間延長
漢	士気集積	効果時間短縮
漢	何進の大号令	効果時間延長
漢	神医	効果範囲拡大、効果時間延長
漢	決起の大号令	効果範囲拡大、効果時間延長 【国力3時】武力上昇値増加
漢	決起戦法	武力上昇値増加
漢	虚言流布	速度減退率増加
漢	扇動の計	敵武力上昇値減少、効果時間延長
漢	戦功の荒稼ぎ	基本返還士気上昇
漢	埋伏の計	効果時間短縮、知力低下値減少
漢	荊州からの援軍	兵力回復量増加
漢	封印の睨み	効果範囲拡大
漢	憂国の戦計	味方武力上昇値増加、敵武力減少値低下、妨害効果時間延長
漢	漢の大号令	効果時間延長
漢	旋略・決起憂国	【旋略↑】武力上昇値増加 【旋略↓】武力上昇値減少、効果時間延長
漢	甘い色香	武力低下値減少、兵力回復量減少
漢	魔道開封	効果時間短縮、効果範囲縮小
漢	秘めたる神術	【旋略↑】武力上昇値調整 【旋略↓】武力低下値減少、知力低下値減少、効果時間延長
漢	逆境の雷撃	威力減少
漢	憂国の反計	効果範囲縮小
漢	憂国の大襲撃	兵力回復量減少
漢	決起の神速行	突撃ダメージ減少、効果時間短縮
漢	決起の麻痺矢	効果時間短縮
漢	戦乱の攻勢	効果範囲縮小、効果時間短縮、最大返還士気減少
漢	決起の大車輪	効果時間短縮
	連環の小計	速度減退率増加、効果時間短縮
	遠弓麻痺矢戦法	効果時間調整
	人馬一体	効果時間延長
	誘惑	武力低下値増加、知力低下値増加
	特攻戦法	効果時間調整
	奮激戦法	兵力回復量減少
『2』のカード		
魏	刹那の離間	効果範囲拡大
魏	魏武の大強	効果時間延長
魏	弱体化の計	効果範囲拡大
魏	神速の勅命	効果時間延長
魏	迅速なる鎮圧	効果時間延長
魏	確実な鎮圧	効果時間延長、武力低下速度増加
魏	刹那の飛天	速度上昇率増加、効果時間延長
魏	水計	ダメージ値増加
魏	虎豹騎の指揮	効果時間延長
魏	雲散消沈の計	効果時間延長、速度減退率増加
魏	軍師への反乱	武力上昇値増加
魏	弱体化の連計	効果時間延長、効果範囲拡大
魏	攻守自在	効果時間延長、効果範囲拡大
魏	虚脱の連計	効果時間延長、効果範囲拡大
蜀	特大車輪戦法	車輪半径拡大、効果時間延長
蜀	決着の刻	効果時間延長
蜀	獅子の剛槍	速度上昇率増加、効果時間延長
蜀	孔明の遺言	効果範囲拡大
蜀	愚帝の勅命	効果時間延長
蜀	奮激の大号令	効果範囲拡大、兵力回復量増加、効果時間延長
蜀	戦線復帰	復活時兵力増加
蜀	受け継ぎし陣法	武力上昇値増加
蜀	疾風大車輪	効果時間延長
蜀	車輪の大号令	効果時間延長
蜀	長坂橋の仁王	武力上昇値増加
蜀	質実剛健	効果時間延長
呉	守成の連計	効果時間延長、効果範囲拡大
呉	弱体徒弓戦法	効果時間延長
呉	大胆不敵	効果時間延長
群	山賊の群れ	兵力回復量増加
群	跡目争いの命令	武力上昇値増加
群	指鹿為馬の連計	効果時間延長、効果範囲拡大
群	てんかむしょ～	武力上昇値増加、効果時間延長
群	飛将の神弓	効果時間延長
群	望郷の歌	効果範囲拡大、被城ダメージ減少
漢	大河氾濫	ダメージ値増加
漢	封印の連計	効果時間延長、効果範囲拡大

つぶされないだろう。「堕落の舞い」は最大士気低下値が一律5に（1勢力は最大士気7、2勢力は最大士気4）。最大士気の差を埋める使い方ができないので、1勢力での運用がメインになりそうだ。

「旋略・決起憂国」は下向きが激変。武力上昇値は減ったが、効果時間が以前の3倍程度に延びている。「扇動の計」は効果時間が延び、低知力の敵は兵力満タンでも毒ダメージだけで倒せる。「憂国の戦計」は武力上昇値が＋4→＋5、敵の武力低下値が－4→－3に。合計値は変わらないが、効果を得やすい武力上昇値が上がったのは強化といえる。

「戦功の荒稼ぎ」は返還士気の基本値が2→3に。敵撃破による返還士気追加値は変わらないので、1部隊倒せば消費士気が丸々戻ってくる。「戦乱の攻勢」は返還士気の最大値が減少。生存1部隊につき＋1は変わらないが、最大4までとなっている。

計略範囲が回転可能になった【R】夏侯淵（全軍特攻）をはじめ、魏のコスト2騎兵は強化された武将が多い。定番カードにとらわれず、新たな選択肢を模索してみよう。

●「2」の計略の変更点：上記の表を見れば分かるように、排出停止となっている「2」の武将カードが持つ計略も、いくつか変更が加えられている。中には実用的な武将カードもあり、隠れた一手としてデッキの選択肢になるかも!? 「2」からプレイしている方はぜひ、強化された武将カードを試してみよう！ 「3」から始めた人は「2」からやっている友達に声をかけて、それらのカードに触ってみるといいだろう。

特製選手カードキャンペーン&タクティカルスキル検証第二弾!

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

今回はEXカードキャンペーン情報にくわえ、タクティカルスキルの検証レビューを紹介!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：—

「特製選手カードを手に入れろ!ホームランキャンペーン」開催!

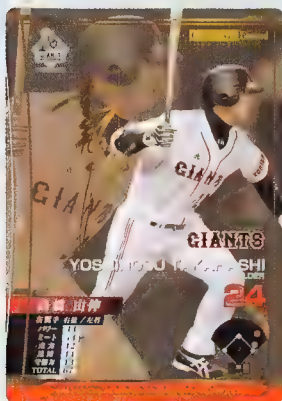
11月26日からスタートした「特製選手カードを手に入れろ！　ホームランキャンペーン」には、もう参加しただろうか。このキャンペーンでは『BBHシリーズ』初となる、選手の箔押しサイン入りカードが入手できるぞ！

参加方法は簡単。キャンペーン開催中はメイン画面中央に大きく告知が表示されるので、まずはその画面を確認。そしてe-AMUSEMENT PASSを使用し、「フルイニング・EX」で好きなゲームモードを最終回までプレイするだけでOK。「フルイニング・EX」を四試合プレイするごとに、ゲーム機本体でカードの抽選がスタートするし、ここで「ホームラン」という表示が出たら見事当選となる。その後は、ゲーム内に表示される手順にしたがい、店舗のスタッフに当選を確認してもらえば、好きなカードをその場でゲットできるといった内容だ。

キャンペーンカード独自のデザインや箔押しサイン入りといった見た目の特徴はもちろん、カードの各種能力や選手によっては適正まで変更されている点もファンにはうれしいところ。

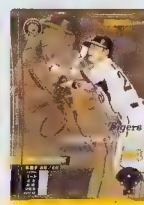
このカードは当キャンペーンでしか入手できないので、ぜひともチャレンジしてほしい。

期間は1月10日までだが、店舗の在庫が無くなり次第終了となるので、画面の確認をお忘れなく。

キャンペーン期間中はタイトル画面に告知が出る。カードの残り枚数も表示されるのでチェックを忘れずに!

読売ジャイアンツ　高橋由伸
故障から見事復帰した天才打者。勝負強い打撃は健在で、本拠地の試合では、ひときわ活躍を見せた。

北海道日本ハムファイターズ　木田優夫
日米7球団目となる新天地で活躍を見せるベテラン右腕。今回のキャンペーンカードでは先発適正として登場する。

中日ドラゴンズ
谷繁元信

東京ヤクルトスワローズ
宮本慎也

阪神タイガース
桧山進次郎

広島東洋カープ
前田智徳

横浜ベイスターズ
清水直行

東北楽天ゴールデンイーグルス
山﨑　武司

福岡ソフトバンクホークス
松中信彦

埼玉西武ライオンズ
西口文也

千葉ロッテマリーンズ
福浦和也

オリックス・バファローズ
田口壮

編集部独断! タクティカル検証　繋がる打線

タクティカルスキル検証第二弾の今月は、初期から装備可能で全国対戦での人気も高いスキル「繋がる打線」に焦点を当てて調べてみた。

スキルの効果は「直前の打者がヒットを打つとヒット率がアップ」という内容。今回も編集部が検証を行なったぞ。検証内容は表・裏のパラメーターともに平均的な能力の投手と打者を使用し、メモリはともに真ん中（オート）に設定。タクティカルスキル「繋がる打線Lv.2」のみをセットし発動した状態と、スキルを装備していない状態で40打席分の結果をくらべてみるといったものだ。そして結果は右記表の通りとなった。あきらかにスキルを装備した時の打率が上がっているのが分かるだろう。普段のプレイでも効果が現れている感覚をつかんでいたプレイヤーも多いとは思うが、実際に数字として表してみると、さらにその効果を実感できるのではないだろうか。

また参考までに、タクティカルスキルの話題とは少し外れてしまうが、同じ選手カードを使いサインの検証も行なってみた。同じく投打のメモリはオートに合わせ、【投手側-内角、打者側-引っ張り】を選択し、サイン相性は打者から見て◎が出る状態。この検証での打率は五割を優々と超える結果が出た。

今回のスキル検証はスキル単独での数値になるが、実際の対戦では、そのほかのスキルやサインなどと合わさるケースが多いため、さらにその効果を増す場面も多いはず。使いこなせれば、これほど試合の勝敗を大きく有利にしてくれるシステムはないので、ぜひとも自分のプレイスタイルにあったタクティカルスキルを見つけてもらいたい。

タクティカルスキルなし

打率	単打	二塁打	本塁打	四死球	三振
.158	6	0	1	2	8

タクティカルスキル：繋がる打線（Lv.2）

打率	単打	二塁打	本塁打	四死球	三振
.263	10	1	0	2	10

※この検証結果は11月15日現在のバージョンにてアルカディア編集部が独自に検証した結果です。

BEMANI情報満載でお届け!

BEAT MAXIMUM

今月は稼動を目前に控えた最新作『pop'n music 19 TUNE STREET』を特集! インタビューではゲームミュージック界の大御所が本誌初登場!!

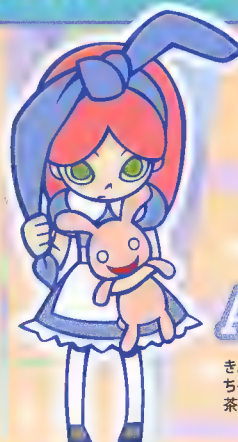
pop'n music 19 TUNE STREET
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発　売　日：2010年冬
■使用基板：―

今回は稼動前ということで開発チームの座談会に直撃&うわさの新筐体について紹介していくぞ。

最新作のテーマは「街」!! うきうき気分で出かけよう♪

シリーズ最新作『pop'n music 19 TUNE STREET』がいよいよ今冬に稼動開始! 今回は「街」がテーマになっており、前作では兵士として活躍したミミ、ニャミも私服でお出かけモードに変身。新曲もポップで明るいチューンが導入されている。新曲の一部を下記にまとめておいたので、今から期待しておこう。なお、今作から従来の筐体よりも性能が格段に上がった新筐体の稼働が決定している。詳細は64ページに掲載しているので、ぜひその進化をチェックしてほしい。

また、『ポップンミュージック』シリーズをより楽しく遊ぶためにはKONAMIゲーム機専用のカードe-AMUSEMENT PASSが不可欠。e-AMUSEMENT PASSを使えばプレイの記録はもちろん、ゲーム内のイベントに参加して新曲を解禁したりなど、さまざまな事が可能になる。今作から新規で始めるプレイヤーも、ぜひ入手しておこう。

今作でも、初めてのプレイヤーからシリーズ常連の上級者まで、さまざまなユーザーの希望に応えるゲームモードは健在。

Alicia

きょうもあしたもいっしょなの。ちゃんといい子にしてなきゃお茶会には呼んであげないから。

Dr.JJ & CanCam

愛犬キャンキャンは実験の大失敗で大変なことになったジジー博士をなんとか治そうと大奮闘。うまくいくといいね!

新曲の一部を公開!

ジャンル	曲名	アーティスト	コメント	担当キャラクター
じょいふる	じょいふる	♪♪♪♪♪	みんなで楽しく踊っちゃお! 楽しんだモノ勝ちなあの曲が登場だよ!	まりん
プログレタンゴ	Red Roses	Mutsuhiko Izumi	燃え上がる愛のタンゴ。交錯する静と動に赤いバラが彩りを添える。	エル・ソルーナ
ソラニン	ソラニン	♪♪♪♪♪	思い出すのは、例えば、こんな歌。あの頃のふたりの曲が登場だよ。	サユリ
ウォーアイニー	ウォーアイニー	♪♪♪♪♪	笑いとマジメの二刀流が冴えわたるあの曲が登場だよ!	Bis子
エレクトリックダンスウェーヴ	Music-U	Qrispy Joybox feat.mao	キラキラでラメラメなダンスナンバー! 女の子はいつでもオシャレしておかなくっちゃね♪	モモコさん
ハマナスの花	ハマナスの花	♪♪♪♪♪	北の大地から、次世代を担うロックが登場だよ!	ハジメ
アルクアラウンド	アルクアラウンド	♪♪♪♪♪	ノスタルジーとテクノロジーを引っ提げて、ノリノリなダンスロックが登場だよ!	ヒグラシ
ウィンターキュートロック	ふゆこい	ピンクターボ	冷たい風も、舞い散る雪も。アナタとならすてきな思い出になるよね!	つらら
ネオヴィジュアル	In my story	阿部靖広	銀河規模のストーリーに相応しい新世代ヴィジュアルロック!刻の運命に君は抗えるか……?	アシュレイ=ボア
Pf ポップ	風と自転車	ウォリ&荒牧陽子	苦しい時や悩んだ時、いつもより強くペダルを漕ぎ出してみれば、きっと風になれる。	サラ&ブレッド
胸キュン☆マレット	キセキはじまり☆	逢見 恵 featured by 佐野宏晃	鍵盤で弾むマレットのような私のココロ! 主題歌のようなキャッチーさにキュンとしちゃうね☆	まりん
Jーネクストポップ	～Timeless～	TAG NEXT MORE	王道であり最先端! ダンスポップはネクストレベルへと達する!	ジュディ
ラボテクノ	左脳スパーク	742	博士と助手が繰り広げる大実験の結末は……? 予測不能なへんてこテクノ!	Dr. ジジー& キャンキャン
サイバーメタル	断罪プラズマ	積田晋平	分子レベルで駆け抜ける驚異の破壊衝動! 浮遊するシーケンスが独特なサイバーテイストメタル。	ビット
ルーニックエア	Princess Roki	Akino	ルーンが導く月夜の宴。女王になるためのレッスン。魂を紡ぎ、闇に踊れ。	ロキ
ストリートチューン	探検ノート(Street style)	PON	pop'n19のメインテーマのアレンジ! 疾走感の増したこのナンバーで、通りはさらに華やかに!	ジュン&シンゴ
DRAGON SOUL	DRAGON SOUL	♪♪♪♪♪	新たな時代の幕開け! 歴史を塗り替える最新主題歌が登場だよ!	ニャミ
さんぽ	さんぽ	♪♪♪♪♪	無邪気な子どものころを思いだすね♪ みんなの知っているあの曲が登場だよ!	ミミ
only my railgun	only my railgun	♪♪♪♪♪	特殊なチカラを内に秘めたあの曲が登場! ビリビリいくわよ!	スミレ
ミス・パラレルワールド	ミス・パラレルワールド	相対性理論	アンニュイなウィスパーヴォイスがクセになる、浮遊感あふれるあの曲が登場だよ!	ν・μ

ポップンメモ

e-AMUSEMENT PASSを購入したらKONAMIの携帯サイト、またはe-AMUSEMENT専用PCサイト(http://www.ea-pass.konami.net/)に登録しよう。プレイの詳細や友達とスコアを競い合う機能「ポプとも」など、遊びの幅が大きく広がるぞ。興味を持ったらレッツアクセス!!

ポップン18→19座談会

「pop'n music 18 TUNE STREET」の稼動を記念して、三名のスタッフに「せんごく列伝」を振り返ってもらいました。座談会の後半では、新作についてのコメントもいただいたのでお楽しみに！

男っぽい「和」を取り入れた「せんごく列伝」

――今回の座談会では、主に『pop'n music 18 せんごく列伝』を振り返っていただきます。最初の質問ですが『せんごく列伝』制作にいたるまでの経緯について教えてください。

TAMA　まず、前作『pop'n music 17 THE MOVIE』のテーマ「映画」が漠然で広かったことに対し、今作は局所的にすごく詰めてマニアックな方向でいこうという話が始まりですね。

PON　映画はテーマとしては便利だったけど、そのぶん意味合いも広すぎて制作が大変だったから、次は狭くいこうって話をしましたよね。それからテーマの候補をスタッフ内で言い合ったりしました。

wac　テーマ募集はいつもやるね。で、今回の「せんごく」はどうやって決まったんだっけ？

TAMA　僕が提案しました。ふと頭に浮かんだ戦国時代をテーマとして提案したら、チームの反応がよかったので。そろそろ色味的にも渋いのがほしいかなと思っていたところもあり『せんごく列伝』に決定しました。

wac　開発チームに戦国時代好きが多いのも大きかったよね。ただ、ポップンミュージックシリーズでは和のテイストが強い『pop'n music 12 いろは』を制作していたから、どうやって差別化を図るかというところが課題になりました。

TAMA　『いろは』はデザイン的にだいぶやさしい感じで、ところどころに和の小物を使う程度でしたが、『せんごく列伝』は赤、黒、金などの色を使い、いろはとは違う雰囲気を出してみました。全体的にコテコテですが濃すぎず、男っぽいものに仕上がったんじゃないでしょうか？

wac　『いろは』は公家や平安などの艶やかな印象ですが、『せんごく列伝』では、戦国武将のような攻撃力のある感じになりましたね。

――キャラクターデザインについてはいかがでしょうか？

wac　キャラクターについては、基本的に曲を作り、その後にキャラのコンセプトなどを作るのですが、楽曲を含め、どこまで戦国時代を引っ張るかが重要でしたね。例えば千利休をモチーフにしたキャラを作ろうとしたときは、既に松尾芭蕉風のキャラがいるので、もう一つおじいちゃんキャラを出しても被ってしまいます。そこで少しひねりを加え、そのキャラを洋風の執事にし、すべてが和の武将や人物で固定されないように制作していました。

PON　あきらかに武将になるキャラは決まってましたもんね。家康だとか信長だとか、いわゆるホトトギスの三人はやっておきたかったし。

wac　ただ武将は武将でも肖像画からキャラを起こしてもダメなので、どう変化をつけるかがデザイン的には苦労したところじゃないかな？　毛利元就だったら三本の矢と広島を組み合わせてもみじ饅頭にしたりとか、いろいろと工夫がこらされ、うまくハマっていたと思います。

TAMA　『せんごく列伝』のイベント後半に出現する楽曲は歴史をさかのぼるように、埴輪とか土偶とかそういうものをモチーフにしてもらいましたね。

PON　今思うと後半のキャラは戦国時代に関係ないですね。これ(笑)。

wac　イベント後半はテーマが違うからね(笑)。

アイデアとオチが決め手!!「せんごく列伝」楽曲のあれこれ

――『せんごく列伝』の中で印象に残った楽曲を教えてください。

wac　先ほどTAMAさんが話していましたが、ゲームのイベント後半は戦国時代から日本の歴史や年号をテーマにしようと決まったので、そういう意味ではイベント後半の楽曲が印象深いですね。奈良時代の防人の曲「万葉歌」だったり、古墳時代のはにわの曲「前方後円ビーツ」など、難しいところを絶妙に合わせてくれました。自分の担当した曲では、日本の始まりまでさかのぼる「ふるさと」ですね。いわゆるボス曲なんですけど、日本の始まりをどう表現するかということと、ボス曲で今までやってないことを考えた結果、合唱に挑戦してみようと思いました。合唱自体は昔やっていましたが、作曲は初めてだったので、とてもいい思い出になりましたね。12人ぐらいがスタジオに詰め掛けて楽しかったですよ。

PON　僕はポップンシリーズのデビュー曲となった「NU STYLE ROCKABILLY」ですね。テーマの戦国と歴史とも全く違うところを作ってしまいましたが、面白いキャラクターもつけてもらったし、すごい印象深い曲になりました。

TAMA　戦国のテーマにかすりもしないよね(笑)。

wac　本来は曲を作るときにテーマと制作者の担当リストを作るんですよ。だけど、PON君は頼む前からリストに無い曲を作って持って来たんだよね(笑)。

PON　僕は今までシステムの担当で楽曲制作には関わっていなかったのですが、待っているだけではダメだと思いまして。『せんごく列伝』からは楽曲制作にも突っ込んでみようと、だめもとでwacさんを訪ねてみたところ、なんとかOKをいただきました。

wac　楽曲のアイデアがよかったよね。ガバとロカビリーを融合させたという発想がポップンの曲としてうまく合致したのではないかと思います。PON君としては「お前にはまだ早い！」って言われると思ってたみたいですけど、いざ持ってきたら「じゃあ入れちゃおう！」って言われて驚いてたのが面白かった(笑)。

TAMA　僕は「年号ロック」かな。イベントの後半の楽曲が解禁されていくことで、全体の楽曲バランスがよくなり最後に「年号ロック」で締め。うまく落とせたかなと思いました。

wac　あれはよかったですね。「じつは後半のテーマは、こういうことでした。」ってポップン的なオチがつけられたかな。

TAMA　ポップンシリーズでは、一番最後に凶悪なボスが潜んでいるとは限らず、最後にオチや抜きを用意をしてるので、『年号ロック』を担当してくれたデザイナーさんや、すわひでおさんも頑張ってくれて曲調もキャラもいいものに仕上がったと思います。全体を通して楽しく終われた感じがしました。

Profile
その持ち前の明るさで、スタッフに笑いを振りまくサウンドエディター。『せんごく列伝』からコンポーザーとしてデビューを果たす。

Profile
コンポーザーとカワイイ着ぐるみキャラの二役を使い分ける、ご存知ポップンミュージックシリーズを代表するサウンドディレクター。

Profile
『せんごく列伝』では主にプログラムや企画などを担当。『TUNE STREET』ではサブディレクターとして活躍している。

ポップンメモ
Ustream配信について：(欄外1)KONAMIが新作ゲームの情報をUstreamを使って生放送を配信している企画。<http://www.ustream.tv/channel/konami573channel>にアクセスすれば、録画されているデータが残っているので、まだ見たことないプレイヤーは覗いてみよう。欄外2にある「REFLEC BEAT」稼動記念配信もしっかり残っているぞ。

ポップンプレイヤーの個性をさらに引き出せる機会を作りたい(wac)

いろいろな遊び方に気づいてもらうための新要素

——ボスバトル、ポップン検定など『せんごく列伝』では新しいイベントの試みが多かったですね。

TAMA　今までポップンのイベントは半年くらいで終わってしまったんですよね。それだけで終わりじゃユーザーさんも退屈してしまうし、イベントがあれば友達同士で集まりやすいということで、新しいイベントを考えてみました。

wac　ポップンは遊べる要素がたくさん詰まっていると思います。でも、幅広く遊べることを気づいてもらえてないといった現状もあるので、まずは検定で遊んでもらってから、こんな遊び方もあるんだと知ってもらえればうれしいですね。

——BPMが遅い曲や、オジャマを検定に組み込んでいるのがポップンらしいですよね。

wac　オジャマというポップン特有のシステムが遊びの幅を広げる役割をもっているので、「スコア力はあまりないけど、こんなことなら俺は得意だぜ！」というプレイヤーの個性をさらに引き出せる機会を作りたいという意味も検定には込められてます。

TAMA　ポップンはBEMANIシリーズの中でも収録曲数が一番多いんですよ。だけどアーケードゲームなので選曲する時間も限られてますし、少しでも多くの曲を紹介するチャンスを設けないと、もったいないかなと思いまして。過去に人気の出た曲や、自分の好きなアーティストさんの昔の曲だったりとバリエーションも豊富ですし、絶対ハマる曲もあるはずです。たくさんの曲を聴いてもらうことも、ポップン検定のコンセプトの一つでした。

PON　ポップンをより楽しんでもらう間口を広げる方法の一つになってほしいですね。ボスバトルについてはどうやって決めたんでしたっけ？

wac　ネット対戦自体に協力要素があってもいいよねって話は前から出てたけど、構想で詰まってて実現は出来なかったんだよね。それがボスバトルという形に収まった感じかな。今まで戦ってきた三人が力を合わせてボスに挑むという燃えるようなシチュエーションを作れたらいいなと思いました。

「ポップンミュージック」関連のイベントについて

——今夏に渋谷で開催されたライブは大好評でしたね。これらのイベントについてはいかがでしたか？

wac　イベント自体はユーザーさんに喜んでもらえるので、どんどんやっていきたいです。ただ、都内で開催すると地方の人がなかなか来れないという意見もいただいてますし、次に大きなイベントをやるなら地方巡業をやってみたいかな。

PON　ライブツアーをやってみたいですね。

wac　次回作のテーマは「街」なので、日本中の街を回るイベントなんてのも考えられますから企画としては大丈夫なはずです。プロデューサーにお願いしてみるかな(笑)。

PON　こうなったらポップンで街おこしをするしかないですね!!

TAMA　街おこしは規模が大きすぎでしょ(笑)。

wac　街おこしはさすがに難しいけど、いろいろなゲームセンターでイベント開いて、「ゲームセンターおこし」はやってみたいですね。

PON　あとは11/2にやったUstream生放送(欄外1参照)とか六本木ミッドタウンのコナミスタイルショップで行なった一日店員イベント(欄外2参照)が面白かったです。

wac　地方の人たちも同時に楽しめるコンテンツが作れるのは便利な時代になったし、うれしいよね。とりあえず当面はUstreamでイベント配信はしていく方向だと思いますので、楽しみにしていてください。

最新作「TUNE STREET」のここに注目!!

——それでは新作『TUNE STREET』にお話を移します。注目してほしいポイントについて教えてください。

TAMA　やっぱり新筐体ですね。

PON　新筐体はいろいろとパワーアップしているので、見つけたらぜひ遊んでほしいです。

wac　サウンド面ではツイーターとウーハーが増設されたので、音質が格段に違いますね。いつもプレイしている曲も音に迫力がついたおかげで印象が変わるかもしれません。

PON　それと画面が液晶になり色味も綺麗になりましたよ。ほかにも画面上でできる新要素をたくさん盛り込んでいます。

wac　最初の筐体からもう10年以上経ってるからね。かなりの進化を遂げたと思います。もちろん従来の筐体でもいつも通り遊んでいただけるので心配はしないで大丈夫ですよ。

TAMA　あとはポップンミュージックカードかな。

PON　キャラクターのイラストや誕生日などのプロフィールが書いてあるので、自分の好きなキャラクターの知らなかった部分が新たに見えるのがうれしいね。

——楽曲に関してはいかがですか？

PON　街は明るいイメージがあったので、楽曲も明るいボーカル曲が多いかな？

wac　そうだね。ボーカル曲は多いと思う。後は、『せんごく列伝』で復活できなかったキャラクターも登場しますし、お約束のサプライズも仕掛けてあるので期待して待っててください。

——ありがとうございました。それでは最後にアルカディア読者に一言お願いします。

wac　今後もポップンユーザーが楽しめるように盛り上げていきたいと思います。もうすぐ稼動なので楽しみに待っててください。

PON　『TUNE STREET』は『せんごく列伝』以上に頑張った作品なので、僕の活躍にみなさん目を離さないでください(笑)。稼動まで待っててね!!

TAMA　『TUNE STREET』は新筐体でも旧筐体でも楽しく遊べるように作りこみました。カードの種類も豊富に揃えているので、こちらの方もよろしくお願いします。

ポップンメモ

(欄外2)「REFLEC BEAT」稼動記念配信でbeatnation Recordsチームとポップンチームが「REFLEC BEAT」で対決。見事勝利したwacとPONが六本木ミッドタウンのコナミスタイルで一日店員をしたイベント。当日はRyu☆が遊びにくるなどのサプライズもあり大盛況で幕を閉じた。お客さんの中には前日の放送を見て山口からきた人も居るそうです。行動力にあっぱれ!!

ここがスゴイ！

ポップン新筐体のポイント！

座談会でも話題に出た、スタッフもオススメする新筐体。ここではその見どころを細かく説明していくぞ。近くのゲームセンターで見かけたらぜひ遊んでみてほしい。

1 LED搭載でキラキラ！

筐体上部とウーハーにはLEDが搭載されている。多彩な光の動きで筐体周りを明るく綺麗に演出してくれるぞ。暗いお店ならインパクトも抜群だ。

2 スピーカーが大幅パワーアップ

新筐体ではスピーカーが大増設!! フルレンジスピーカーに加え、上部に高音域をカバーするツイーターを搭載。そしてモニターの下には低音部分を強化するウーハーが搭載された。これによりテクノやガバなどのハードな曲調のジャンルが、従来の筐体では味わえない迫力のある音で遊べるようになったぞ。

3 液晶モニターで新要素！

今まではCRTモニターだったが、新筐体では幅広い液晶モニターに変更された。画面が明るくきれいになったので、できなかった曲がクリアできるようになるかも!?

4 ポップンミュージックカード登場！

筐体下部にはかわいいポップ君型のカードベンダーを搭載。新筐体で遊ぶと、ここからポップンキャラクターたちが描かれたポップンミュージックカードが排出されるのだ。ポップンシリーズのファンなら全種類コンプリートを目指せ!!

新筐体はオリジナル要素がたくさん♪

新筐体はスペック部分だけではなく、プレイ中の遊び部分も盛りだくさん。選曲画面中では筐体内の選曲ランキングや急上昇ランキングなどが閲覧可能になった。e-AMUSUMENTにつながっていれば全国版も見られるので、選曲に悩んだときは参考にしてみよう。さらに、イベントとして定期的にアンケートが配信されるほか、演奏中にポプともののスコア情報をグラフにして見れるようになっているなど、楽しい要素が満載だ。

アンケートで答えた結果は、後日アンケートカテゴリーとしてゲームに出現する。自分のお気に入りの曲を見つけよう。

演奏中の情報はポプとものスコア情報のほかにも、BAD数やコンボ数もグラフで表示できる。テンキー操作で切り替えられるぞ。

ポップンミュージックカードを集めよう♪

新筐体の最大の特徴である「ポップンミュージックカード」システム。これは今までに登場したポップンキャラクターのイラストとキャラクターのプロフィールが細かく掲載されている、まさにファン垂涎のカードなのだ。ロケテストで発表されたデザインはもちろん、本稼動時はカードの種類も約80枚と大幅に増えており、中には書き下ろしのレアカードもあるのでコレクションにも力が入る。また、KONAMIの遊べる電子マネー「PASELI」を使用すると、専用のプレイ設定が選択可能になるのでオススメだ。

書き下ろしレアカードも！
「pop'n music 19 TUNE STREET」をはじめとするKONAMIのさまざまなゲームで利用可能な、遊べる電子マネー「PASELI」の導入は→<http://paseli.konami.jp/>にアクセス。

REFLEC BEAT

REFLEC BEAT
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

ついに稼動を迎えた対戦型音楽ゲーム『REFLEC BEAT』。シンプルな操作性とJUST REFLECが決まったときのそう快感が病みつきになっているプレイヤーも多いはず。今月はライセンス曲と解禁曲について公開していくぞ。

全ライセンス曲リスト公開!

『REFLEC BEAT』内に収録されている全ライセンス曲を公開!! クラブシーンで活躍しているアーティストから人気のアニメ楽曲など、非常に幅広いジャンルを収録している。知っている曲を見つけたらぜひ『REFLEC BEAT』で遊んでみよう!!

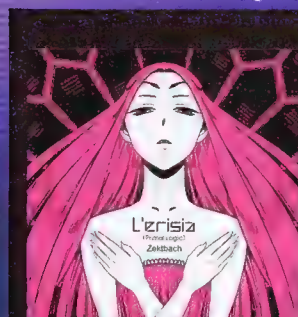
曲名	アーティスト名	曲名	アーティスト名	曲名	アーティスト名
[illegible]	エイプリルズ	[illegible]	fripSide	[illegible]	THE BACK HORN
[illegible]	capsule	[illegible]	May J.	[illegible]	Ryu☆
[illegible]	9mm Parabellum Bullet	[illegible]	AAA	[illegible]	木村　由姫
[illegible]	GIRL NEXT DOOR	[illegible]	GIRL NEXT DOOR	[illegible]	平野　綾
[illegible]	MINMI	[illegible]	サカナクション	my favorite swing	DE DE MOUSE
[illegible]	大塚 愛	[illegible]	moumoon	[illegible]	Half-Life
[illegible]	-	[illegible]	GTS feat. BABY M	七転八起☆至上主義!	KOTOKO
[illegible]	-	[illegible]	m-flo	[illegible]	-
[illegible]	大島麻衣	One More Time	Daft Punk	HEART	MEG
[illegible]	-	[illegible]	VENUS	[illegible]	GIRL NEXT DOOR
[illegible]	meajyu	[illegible]	Acid Black Cherry		
[illegible]	cali≠gari	また君に恋してる	坂本冬美		

レベル50までの解禁曲を公開

ここではレベルに応じて解禁していく楽曲を公開。BEMANIシリーズで人気のあった曲の移植はもちろんのこと、『REFLEC BEAT』専用の書き下ろし曲がたくさん収録されているぞ。レベルは気軽にプレイしてもサクサク上がっていくのでどんどんプレイしていこう。

レベル	楽曲	アーティスト	移植曲
2	[illegible]	猫叉Master	○
3	smooooch・∀・	kors k	○
4	Silence	猫叉Master	
6	優勢オーバードーズ	PON	
8	777	EeL	
10	少女小景再抄録 ～影～	CULTVOICE by S.S.D.PRODUCTS	
12	凛として咲く花の如く	紅色リトマス	○
14	Diamond Dust	TAG	
16	starmine -swallowtail mix-	ピンクターボ	○
18	[illegible]	kors k Lovers DJ Yoshitaka	○
20	[illegible]の降る街	星野奏子	
22	[illegible]	Sota Fujimori feat. Kemy	○
24	[illegible]	kors k	○
27	カラフルミニッツ	Qrispy Joybox feat.mao	
30	クシコス☆ポスト-青春SKAパンク ミックス!-	TASUKI BOYZ	
32	Gymnopedie-kors k mix-	kors k	
35	[illegible]	Yukky feat. Rio Kuniyoshi	
38	[illegible]	DJ Yoshitaka feat. RINA	
40	message	dj TAKA feat.flare	
45	[illegible]	あさき	
50	[illegible]	Zektbach	○

注目曲ピックアップ

豊富なライセンス曲に負けじとKONAMIオリジナル楽曲も充実している『REFLEC BEAT』。ここではレベル50までの解禁楽曲からゲームディレクター DJ YOSHITAKAがオススメ曲について紹介してくれるぞ。今回は「少女小景再抄録～影～」・「Gymnopedie -kors k mix-」・「Diamond Dust」の三曲だ。さらにレベル50で解禁される「L'erisia(Primal Logic)」では作曲者のZektbechにコメントをいただいた！

アルバム「The Epic of Zektbach -Ristaccia-」でおなじみの曲が登場!

L'erisia(Primal Logic)/Zektbach

やあ、皆。我の名はZektbach。Zektbach the Reflection。人呼んでの反射のゼクトだ。
——変化の無い世界に芽生えた一つの小さな旋律が、やがてロジックとなり、アルゴリズムを生み、それが複雑に絡み合う。それはまさに赤き天使ルエリシアの誕生の過程そのものである。複雑なロジックに惑わされずこの世界の真理を見極めて頂きたい。冒険者諸君の健闘を祈る。
では、次の章までさらばだ！

DJ YOSHITAKAがオススメ曲を紹介!

少女小景再抄録 ～影～/CULTVOICE by S.S.D.PRODUCTS

アルバム発表後の初となる書き下ろし楽曲。彼自身にもそして彼のファンにも大切な一曲になるであろうことを想定し丁寧に作り込んでもらいました。得意の和風テイストと挑戦的なリズムがみごとに融合した、感受性の高い楽曲です。

Gymnopedie-kors k mix-/kors k

僕が大好きな曲なので信じてる男にしかリミックスを頼めません！　そう、それはkors k。ブラジリアンテイストのハウストラックに世界中の人々の心を癒したあのメロディーをのせた超一押しリミックスです。

Diamond Dust/TAG

ロケテストでも大人気のこの曲。『REFLEC』初代を語る上で外せないトランス系のサウンドに仕上がっています。ネタで歌ってたらほんとに歌わされました……。泣

リフレクはみだし情報
リフレクなうをチェキ!! twitterID(reflecbeat573)をフォローすれば『REFLEC BEAT』の情報やDJ YOSHITAKAを初めとしたKONAMIコンポーザーが『REFLEC BEAT』をプレイするときに告知をしてくれるぞ。KONAMIコンポーザーと対戦したいプレイヤーはフォローしない手はない。ほかにもハッシュタグ#REFLECBEATで検索して、ほかのプレイヤーとつながりを増やせば面白さも格段に広がるのでオススメだ。

REFLEC BEAT Presents

猫叉Master × DJ YOSHITAKA スペシャルインタビュー

猫叉Master

BEMANIシリーズを始め、KONAMIのゲームミュージックで活躍するサウンドクリエイター。独特の感性を持ち、透明感のあるサウンドや空間を活かした立体的なサウンドが魅力。

猫叉Master無くして『REFLEC BEAT』は語れない

――今回お二人にお話をおうかがいします。まずは『REFLEC BEAT』についてお話をお聞きしようと思うのですが、猫叉Masterさんが楽曲を提供することになった経緯を教えてください。

DJ YOSHITAKA　これは僕から依頼させていただきました。実は猫叉さんにお願いすることはゲームのテーマの段階で決まっていたので、楽曲を発注しているのも一番最初なんです。

猫叉Master　あっ、そうだったんですか!?　それは知らなかった。

DJ YOSHITAKA　そうなんですよ。だから猫叉さん無くして『REFLEC BEAT』を語れるかってところです。うちのデザイナーってシステム画面とか曲に影響されることが割と多いんです。もちろんモノやテーマにもよりますけど。でも世界観を持っているものが目前にあると、その世界観をどうデザインしていくかという部分でチームメンバーがよりクリエイティブになるんです。そこの効果も狙いつつ、猫叉さんから上がってくる楽曲なら筐体にもすごく合うだろうというのが最初からわかっていたので、それらすべてを含めた上で最初に頼んだのが猫叉さんなんです。

――猫叉さんにお願いすることは必然だったと。猫叉さんは依頼された際、DJ YOSHITAKAさんからどのようなお話を聞いたのでしょうか？

猫叉Master　依頼されたときは、もうほとんどノリと勢いでしたね（笑）。でも内容を聞いた時はかなり細かい仕様まで一通り全部お話を聞かせてもらったので、ユーザーが何を楽しむのかというところまで自分の中で落とし込んで楽曲の制作に取り組めました。中でも、音が反射するという部分の話を聞いたときに、僕の中で曲の世界観がはっきりしてきました。あとはそこに、プラスアルファ部分に当たる遊ばせ方や面白みみたいな要素を曲に盛り込んで作っていきましたね。単純に音楽的な感じというよりは、システマチックなオーダーも一緒にもらい、それに応えるような要素を曲の中に埋め込んでいった感じです。

DJ YOSHITAKA　仕様となると少し堅い話と思いがちなんですが実はそうじゃなくて、そのアーティストに仕様を乗せたときに、どういうアウトプットがあるのかというところなんです。これはアーティストごとに違うと思いますが、僕が求めているものをアウトプットできる人とできない人がいると思うんです。猫叉さんはそれができる人なんですよ。で、それをできる人が最初にその道を作ることで、ほかの人にとって参考になると同時に、各アーティスト独自の感性に仕様をプラスしたアウトプットが出てくるんです。モーゼじゃないですけど、まず猫叉さんにザバーっと海を割って道を作ってもらい、そこからほかの人へ。もちろんほかの人は開いてる道を通るのではなく、別の道を開いてもらえたらなと思ったんです。本来なら僕がやらなきゃいけなかったんですけど、僕は『REFLEC BEAT』というコンテンツ全体を切り開く役回りだったので、これはマスターに頼むしかないと（笑）。

猫叉Master　それってすごい大事な役割だったんじゃない！　よかった、今知って（笑）。

――確かにそれを知っていたらちょっとプレッシャーがあったかもしれませんね（笑）。

DJ YOSHITAKA　でもそこが大事だったんです。だから猫叉さんの楽曲は、タッチするときにすごく引き込まれるんです。タッチしたときにその指が溶けて画面の中に入っていくような感じですね。ユーザーの方でそこまで感じた人はかなり感受性豊かな人だと思いますよ。

――では『REFLEC BEAT』に収録されている"Silence"についてお話をおうかがいします。どんな楽曲に仕上がっているのでしょうか？

猫叉Master　透明感があって、タッチするとその点を中心に水の波紋のようなエフェクトがふわっと広がる。事前にその類のお話しを聞いていたので、そこに引き込まれるような音響デザインを心がけました。また、リフレク（反射）という名前が指すように、自分のプレイが相手に反射することを想定して、大きなタイミングのディレイ的な要素も織り交ぜました。

DJ YOSHITAKA　変拍子のインスト楽曲なんですが、これがまさに読み通りの楽曲で、この曲に感銘を受ける人は多いと思いますよ。そして、この楽曲はほかのどのゲームで遊ぶよりも『REFLEC BEAT』で遊ぶことがベストな楽曲に仕上がっていると思います。

――それはぜひともプレイしてもらいたいですね。

DJ YOSHITAKA　今回の経緯のように猫叉さんに『REFLEC BEAT』の楽曲を書き下ろしてもらうのは必然だったし、今後も主力コンポーザーとして活躍してもらいたいなと思っています。

――ほかに猫叉さんの楽曲は？

DJ YOSHITAKA　あとは"サヨナラ・ヘヴン"を収録させてもらっています。最初に解禁する曲ですが、これを最初に持ってきているのは僕からのメッセージです。

――今までのお話を聞いた後だと、これはかなりの意味を持ってきますね。猫叉さんは、こうして今回新しい機種での楽曲を制作することになりましたが、どのようなお気持ちでしたか？

猫叉Master　僕も新しいモノ好きなので、ワクワクしながら制作させていただきました。今では僕も『REFLEC BEAT』にハマっていて、全国のユーザーさんと対戦していますよ。

DJ YOSHITAKA　猫叉さんも絶賛ハマり中なので、ぜひ猫叉さんファンの方にもプレイしてほしいですね。

DJ YOSHITAKA

ハッピーサウンドからR&Bなど幅広いサウンド作りに定評のあるコンポーザー。『REFLEC BEAT』では自身初のゲームディレクターも務める。

リフレク はみだし情報　今回インタビューという形で同席することが初めてだったというDJ YOSHITAKAと猫叉Master。そこでお互いの過去の話が話題に。ということで、お二人の過去の話を少しだけご紹介。猫叉さんは思春期に久石譲さんの楽曲に感銘を受け、その曲をピアノで弾いて楽しんでいたそうです。それから音楽の世界へ足を踏み入れ、その過程の中で音響の専門学校にも通っていたとか。YOSHITAKAさんは（続く）

今まで以上にストーリー性の強いアルバムになっています（猫叉Maste）

アルバム「さよなら世界」はその一枚で物語を紡ぐ

──2ndアルバムとなる今回の「さよなら世界」ですが、前回のアルバム「Backdrops」から1年半ほどになりますか？

猫叉Master　そうですね。「Backdrops」から1年[illegible]

[illegible]

──では今回のアルバム「さよなら世界」のコンセプトについて教えてください。

猫叉Master　今回のアルバムでは、"命の終わり"をテーマにしています。一見ネガティブなイメージを抱くかも知れませんが決してそうではなく、どうせみんな最後は死ぬんだから、「死ぬまでに精一杯楽しみましょう」ということを一つのメッセージとして伝えたいなと思ったんです。これは人間だけじゃ無く、あらゆる生命に関わる話で、それをすべての曲にメッセージとして織り込んでいます。曲の細かいところはまだ発表できないのですが、全体にストーリー性を持たせています。だから、一曲目から通して聞いていただくことで、ある物語を紡いでいく、という感じですね。

──ちなみにアルバムの中に、『REFLEC BEAT』に収録されている「Silence」は収録されるのですか？

猫叉Master　現状ではまだ決定はしていませんが、ぜひとも入れたいですね。

DJ YOSHITAKA　ぜひ入れてほしいですね。これはたくさんの方に聴いてほしい曲ですよ。

──ジャケットデザインは独特ですが、雰囲気がこれまでのアルバムと似ていますね。

猫叉Master　これまでの二枚と同じデザイナーの方にお願いしています。アルバムのコンセプトはもちろん、収録予定の楽曲のイメージをなどを伝えて制作していただきました。今回のアルバムを象徴するデザインになっていると思います。

──猫叉さんのアルバムは、毎回テーマが独特ですが、こうしたアルバムのテーマはどのように決めていくのでしょうか？

猫叉Master　そのときに一番身近に感じていることをテーマにしています。今回の場合はアルバムを三枚作ろうと思った二年前に大枠は考えていました。少し具体的なことになると、そのころ僕の周囲で出産や友人の死といった、誕生と終わりみたいなことが繰り返されていた時期があったんです。そこで、命とは何だろうと思ったんですね。そしてちょうどその時に自分の中で悩みなんかもあったりして。だけどそんなちっちゃなことで悩むより、死ぬまでに一生懸命楽しもうと。その気持ちと同じ気持ちになってほしいと思って作りました。

──そんなテーマが詰まったアルバムですが、タイトルチューンでもあり、iTunesStoreでも配信が決定した「さよなら世界」について教えてください。

猫叉Master　まさに今回のアルバムを象徴した曲で、コンセプトが丸ごと詰まっています。この曲はSanaさんに詞と歌をお願いしました。また、曲の最後に「なんだろうこれは？」と思わせるような音が入っていますが、そこについては後々アルバムを全部聞いていただけると分かるようになっています。

──猫叉さんの考え通り三枚のアルバムがこれで発売されるわけですが、今後の予定についてはいかがでしょうか？

猫叉Master　次のことはこれから考えようと思っています。少し間は空いてしまうかもしれませんが、楽曲の発表は何かしらあるとは思います。また、アルバムのようにまとまった作品については、構想をこれから練る感じですね。ただ、音楽作品になるかどうかもまだ考えていないので、もしかしたら音楽にこだわらない作品になるかもしれません。

──それは楽しみに待たせていただきます。では最後に読者へひとことお願いします。

猫叉Master　僕もハマっている『REFLEC BEAT』は、BEMANIシリーズ初心者の方からコアなファンの方まで広く楽しんでいただける作品だと思っています。僕もよくオンライン上にいるので、皆さんと対戦プレイができることを楽しみにしています。アルバムは発売までまだ時間がありますが、今までのアルバム以上にストーリー性が強くて、曲順などもものすごく考えています。ジャケットも含めたパッケージ作品として、ぜひたくさんの方に楽しんでいただければうれしいです。よろしくお願いします。

NEWアルバム「さよなら世界」リリース決定！

猫叉Masterのアルバム「さよなら世界」が来年1月に発売決定。"命の終わり"という重いテーマをポジティブに捉えた猫叉ワールドの真骨頂が遂にヴェールを脱ぐ。12月1日からiTunesでシングル配信が開始されるアルバムのタイトルチューン"さよなら世界"を聞いて、アルバム発売に思いを馳せよう。

※画像はイメージです

REFLEC BEAT　このジャケットが目印！

DJ YOSHITAKAも大絶賛の名曲「Silence」ぜひプレイしてみよう。

更に！

70ページから『REFLEC BEAT』で現れた謎の新コンポーザー Qrispy Joybox のインタビューを掲載！　こちらも要チェック!!

リフレク はみだし情報　（続き）幼少のころ、さまざまな習い事をしていたようです。一時期海外へホームステイをしていた経験もあり、それをきっかけにギターを始めたとか。高校の時にはバンドを組んでおり、その後ダンスミュージックと出会ったそうです。　──さて、いかがでしたでしょうか。お二人いわく、クリエイター同士でこういう話はあまりしないようなので、今後も機会があればじっくり聞いてみたいですね。

GuitarFreaksXG DrumManiaXG

『GuitarFreaksXG & DrumManiaXG』において歴史的なコラボレーションを果たした日本ゲームミュージック界の大御所、植松伸夫とあさき&TOMOSUKEによるわんにゃん☆パニックス。彼らと進行役にYueiを加え、コラボの経緯やこれからのゲームミュージック界についてなど、突撃インタビューを敢行したぞ!!

植松伸夫&TOMOSUKE スペシャルインタビュー

RPGの曲といえば植松さんしかいなかった

Yuei　早速ですが、今回のコラボレーション曲、「Einherjar」の経緯についてお伺いしていいですか？

TOMOSUKE　僕とあさきのユニット、「わんにゃん☆パニックス」はBEMANIシリーズの中でも特にRPGっぽい曲を作る担当なんですね。それで、RPGといえば植松伸夫さんしか居ないだろうと思いまして、今回楽曲提供の依頼をさせていただきました。

植松伸夫　最初に打診されたのはバトル曲というリクエストだったんですけど、例えば『ファイナルファンタジー（以下FF）』シリーズでもザコバトルとラスボスの曲で印象は全然違うじゃないですか。実は僕自身はボスバトルを作るほうが気分的に盛り上がるので、できればボスっぽいのを作りたいなとは思いました。

TOMOSUKE　その希望もあって、今回はゲーム中での内容も「ボスバトル」ということで依頼させていただきました。

植松伸夫　時間の制限が難しかったですね。『FF』のラスボスって5～6分くらいあるから思いっきり作れるんですけど、曲の尺が1分ちょいだとどこまでできるかわからなくて悩みました(笑)。

Yuei　1分強の間にストーリーをどこまで詰めこめられるか、ということですよね。

植松伸夫　オーケストラっぽいのにするか、ロックバンドにするかも悩みましたね。結局ロックバンド様式になりましたが、作った後にデジロックみたいなものでもよかったなと、あとになっていろいろ思いました。まあ仕事ってそういうものですよね(笑)。

TOMOSUKE　そうですね(笑)。

Yuei　提供していただいた楽曲を聞いたときは、あ、RPGのバトル曲だなと。期待していた通りの楽曲で、ちゃんとストーリーが見えるんですよ。ホントに素晴らしかったです。で、いただいたものをわんにゃん☆パニックスでアレンジして、再度送ってチェックしてもらいましたが、いかがでしたか？

植松伸夫　そりゃもう完璧でしたよ。倍増倍増って感じで。うまくいって良かった！って思いました。

Yuei　TOMOSUKEはアレンジ作業してどうでした？

TOMOSUKE　とにかく楽しかったですね。自分が子供のころは『FF』の音楽が大好きだったんで、アレンジしている最中でもそのころに心が戻った気がしました。

植松伸夫　アレンジをお願いするとき、どこまで作るか悩むんですよね。細かいところまで作ってしまうと、アレンジャーの役割がなくなってしまうし、かといってメロディだけ渡しても意味が無いなと思うので、今回はアレンジに迷わないように、方向性を示すようなシンプルなものを渡してみました。

TOMOSUKE　一番いい形でいただけたと思いますね。リズムとメロディとコードといった音楽の基本的な三要素がしっかりしていて、非常にアレンジしやすかったです。

植松伸夫　全然僕のイメージとぶれてなくて、もうバッチリのアレンジでしたよ。

TOMOSUKE　それは良かったです。今回は同席していませんが、ギターに関してはアレンジをしたあさきがやりすぎたかな？　と心配してましたよ(笑)。

――出来あがった曲を聴くと、まさに『ギタドラ』という世界観が明確に出ていますよね。

Yuei　『ギタドラ』でありRPGであり、そして植松さんである。そういう風に仕上がっていると思います。

TOMOSUKE　僕にしろあさきにしろ、いわゆるファミコン世代なので、植松さんの音楽が染み付いているんですよ。だから楽曲には懐かしさや気持ちよさなど、色んな感情を詰め込まれていると思います。

Yuei　僕やTOMOSUKEが業界に入って11年ほどなんですが、ゲーム音楽の歴史は30年くらいですかね？　ゲームの音楽が注目され始めたのは『スーパーマリオブラザーズ』と言われてますが、いかがでしょうか？

植松伸夫　『ゼビウス』かとも思いますが、確かに『スーマリ』じゃないですかね？　ファミコンが普及して、子供たちがゲームに楽しい音楽がついてきていると認識したと思います。

Yuei　効果音一つをとっても子供たちが口ずさんだりと、ゲーム音楽の認知に影響を与えた気がします。

TOMOSUKE　ゲーム音楽は、音楽の色んな要素をうまい具合に凝縮してますよね。僕はロックもクラシックも好きなんですけれど、これらのものに足りない部分を、ゲーム音楽はうまく融和させてる気がします。それに、自分が操作しながら聴く曲だから、頭に残りやすい。

植松伸夫　あの刷り込み作戦はすごいですよね(笑)。

TOMOSUKE　映画以上だと思います(笑)。あと、昔は容量の問題で三和音しか出せなくて制限がすごかったから、色んなメーカーがさまざまなことにチャレンジしていたのが印象深いです。

植松伸夫　同じ三和音で音を出してるのにも関わらず、メーカーによって違う音に聴こえるから、肌触りが違うというか不思議な感じでしたね(笑)。他社のゲームは何でこんな音を出せるんだろうとか、当時スクウェアのプログラマーさんと話してましたよ。そういえば、KONAMIさんはアーケード基板やMSX用にチップを独自で開発してFM音源にしてましたね。

TOMOSUKE　そのようですね！……僕は小さいころにMSXを持ってて、当時はゲームの曲を頑張って耳コピしてましたね。

一同　小さいころに耳コピ!?

TOMOSUKE　で、それを友達同士でだれが一番似てるかって発表してました(笑)。三和音しかないのでコード

イメージ通りのアレンジが素晴らしい（植松）

の表現はメーカーさんによって違ったんですよ、例えばドミドミと高速で弾けば、ドとミが一緒に聴こえるという技術が面白かったですね。
植松伸夫　そういうのは僕も考えたなあ。音が三つしか鳴らないんでルートは欲しいだろうし、5度は倍音に含まれているから極力抜こうとか、テンションをどうするかとか、アルペジオをやるときの構成も結構考えましたね。
TOMOSUKE　ベースの音が上の和音も兼ねているというのがすごかった(笑)。
植松伸夫　限られた制限の中で作業をするのは大変でしょうと言われましたけど、当時は大変な部分も含めて楽しかったですね。まだ若かったですし(笑)。三和音でどこまで表現ができるのだろうと思いましたし、他のメーカーが出している音を聴いて、こんな音を出しているんだ、うちも頑張ろうと意識をしていました。
TOMOSUKE　三和音にするとその曲のメロディがどれだけパワーを持っているか分かると思います。昔のゲームの音楽を聴くと、メロディがものすごい生きているんですよね。
植松伸夫　メロディが生きていたというのもあるし、むしろ制約が多いからメロディを活かした曲作りをしないと場が持たないんですよね。昔のゲームは今と比べればリアルなグラフィックや効果音もありませんし、画面に分かりやすいメロディのような生きた音が無いと、酸素が無くて無機質になるような感じがしてしまう。だから僕としては当時の三和音で構成されたゲーム音楽は、ゲームの空気を作る酸素の役割をしていたと思いますね。やっぱり、ゲーム音楽はゲームのための音楽であるべきで、無理やり映画的な音楽や手法をゲームに当てはめる、というのは違うような気がします。

植松伸夫から見たこれからのゲーム音楽

Yuei　現在は『ギタドラ』や『DDR』などの音楽が主になるゲームが遊べるようになり、ゲームにおける音楽の役割も変わってきたと思います。音楽ゲームを初めて見たときの印象はどうでしたか？
植松伸夫　音楽ゲームの印象というと、ファミコン時代にKONAMIさんが出していたゲームが出てきますね。ゲーム中に曲が鳴ってて、その中で鍵盤を弾くと曲に合うアドリブができるゲームがあったような。20年くらい前でしたけど、それを見たときは、あっ音楽ゲームだって思いました。
Yuei & TOMOSUKE　え、そんなゲームが昔からあったんですか？
——オトッキーですかね？
植松伸夫　オトッキーじゃないんですよ。多分KONAMIさんだったはずですけど……（欄外参照）。でも、昔から音楽が主になるゲームは作ってみたいと思いましたね。だれでも楽器を弾きたい夢というのは持っていると思うんですよ。ロックミュージシャンみたいにギターが弾けたらなって、それがちょっとだけ、ある意味イージーにかなうのは素敵だと思います。
Yuei　そうですね。音楽ゲームには音楽の間口を広げる、楽器の演奏に興味を持ってもらうという意味も込めていますので、例えば動画サイトでBEMANIシリーズの楽曲を検索すると実際に弾いている動画が出てくるのですが、最近では数もかなり増えてきていて、そういう文化の一つに貢献しているのかなと感じています。
——遊んでも聴いても面白いという部分がうまく融合されて、皆で楽しめるのは大きいですよね。
TOMOSUKE　コミュニティの確立にも一役買えているのかなとも思います。一緒のゲームを遊んでいて、一緒の音楽が好きという結びつきが、今はインターネットを使ってすぐにできる。仲間ができれば、みんなで盛り上がれますからね。
植松伸夫　ゲーム音楽が持つ進化の一つですね。そういえば海外の友人がビートルズの音楽ゲームを家族で遊んでいる映像を送ってくれたんですが、みんな面白そうに遊んでましたよ。音楽ゲームを遊んでいくうちに、そこから本物のギターを弾くことに興味を持ってくれれば夢が広がりますよね。まだ実現はしてないですけど、いつかは音楽ゲームの製作にもチャレンジしてみたいですね。
Yuei　先日ゲームの楽曲を提供してくださったバンドの方とお会いしましたが、実はドラマーの方がドラムマニアをたたいてましたって言っていて、ドラムマニア上がりのドラマーだったんですよ(笑)。

ゲーム音楽業界の大先輩である植松氏とともに、音楽について熱く語る両氏。年齢や立場を超えた、「音楽」というコミュニケーションツールが持つ可能性をまさにかいま見せた一時だった。

植松伸夫　ええ、それはすごい!!
——最初はBEMANIシリーズを遊んでいて、今はプロのDJになっている、なんて人も居るようですね。『ギタドラ』シリーズを始めて、楽器屋に勤めるなんて話をプレイヤーから聞いたりすることもあります。
植松伸夫　実際にミュージシャンが育っているんですね。
TOMOSUKE　ゲームはそういう可能性を秘めているから特に面白いと感じますよね。
Yuei　やっぱり面白い音楽ゲームに触れたら、ゲームクリエイターになりたい、とか音楽に関係のある職に就きたい、と思うのは自然な流れだと思うんです。僕らも間違いなくそうでしたし、やはり夢を与える仕事はいいなと常々感じますね。
——それでは最後になりますが、アルカディアの読者に一言お願いしていいでしょうか？
植松伸夫　これからもゲーム業界でいろいろと活動をしていくのでぜひ期待してください。次のバージョンにもし参加できるなら、新しいバンドでパワーアップして挑戦したいと思いますので、その際も応援よろしくお願いします。
（11月某日、植松氏事務所にて収録）

植松伸夫
言わずと知れたゲーム音楽業界のリビングレジェンド。『ファイナルファンタジー』シリーズなど、業界に大きな足跡を残している。今回、BEMANIシリーズに初めて楽曲を提供した。

TOMOSUKE
わんにゃん☆パニックスの一員としてだけでなく、『Dance ManiaX』や『MAMBO A GO GO』など、黎明期からBEMANIシリーズを支える名コンポーザー。2005年にはオリジナルアルバムも発表。

Yuei
BEMANIシリーズにて数々の名曲を発表し、現在は『GuitarFreaks XG & DrumMania XG』からサウンドディレクターを務めるシリーズのまとめ役。今回はホストインタビュアーとして参戦。

はみだし情報　植松氏が語った昔の音楽ゲームとは、1987年にディスクシステムで発売された『ドレミッコ』。ピアノ鍵盤キーボードがつき、ファミコンの音源を使って作曲、録音(!)ができるという意欲作だった。

DJ YOSHITAKA一押し新コンポーザーを直撃!

QRISPY JOYBOXインタビュー

『REFLEC BEAT』で現れた謎の新コンポーザーQrispy Joybox! ここではDJ YOSHITAKAを交えて、どこよりも早くその人物像に迫った!

profile
コナミ内にてBEMANIシリーズとは違う場所でサウンドを制作。dj TAKAの紹介でDJ YOSHITAKAと出会い、BEMANIプロダクションへと移籍してきた人物。

新人らしからぬ新人現る!? 『REFLEC BEAT』から吹く新しい風

——まずはどういった経緯でBEMANIシリーズに参加することになったのかをお聞かせください。

DJ YOSHITAKA　これはTAKAさんが繋げてくれた縁なんです。『REFLEC BEAT』のメイン担当という感じで紹介してもらいました。

——以前はどんなことをされていたのですか?

Qrispy　元はアミューズメントでゲームのサウンド担当として制作を行なっていました。その時はBEMANIシリーズのような音楽というよりは、本当にゲーム音楽といった感じの曲をずっと制作していましたね。

DJ YOSHITAKA　今回『REFLEC BEAT』の制作にがっつり携わってもらったわけですが、出来上がった曲やゲームの感想はどうでしたか?

Qrispy　すごく楽しかったです。いろんなバリエーションの楽曲を収録できましたし、シンプルなゲーム性で非常に面白いゲームになったと思います。

DJ YOSHITAKA　どこの広報営業ですか(笑)。

Qrispy　でもその通りなんですよ(笑)。

——DJ YOSHITAKAさんとして、Qrispy Joybox(以下、クリスピー)さんが参加することになっての感想はいかがでしたか?

DJ YOSHITAKA　『REFLEC BEAT』では僕の業務を兼任してもらっていたので、制作にもがっつり関わってもらっていたんですが、もうスーパー敏腕クリスピーのお陰でかなり助かりました。クリスピーって『BEMANI』では新規参入ですが、本当の新人とは訳が違います。実力があるから今ここに居るんだってことですよ。普通ならいきなり曲はやらないんですけど、もともと幅広い作曲のレンジを持っているので、即戦力としていきなり曲を作ってもらいました。

——ではその楽曲のお話を。まさにデビュー曲となりますが、曲のコンセプトはどんなものですか?

Qrispy　かわいらしい世界観をテーマにして、ポップな感じで作っています。このQrispy Joyboxという名義では、かわいらしいポップな世界観を持つ楽曲を作って行きたいと考えているんです。

——その楽曲を最初に聴いたYOSHITAKAさんの感想はいかがでしたか?

DJ YOSHITAKA　器用だなって思いました。クリスピーって実は天然なので、割と日常生活が不器用なんですよ(笑)。だからそういう人が作る曲ってきっと不器用な感じなんだろうなって思っていたんですけど、聴いてみたらすごく器用なんですよ。それって、音楽を作ることに関しての感性を強く持っているからこそ器用に作れるのだと思うんですよね。

——かなり好印象だったみたいですね。ところで気になったんですが、クリスピーさんはどの辺りが天然なんでしょうか?(笑)

DJ YOSHITAKA　クリエイティブな時間になるとかなり天然で、人と流れている時間がちょっと違うんですよ。

DJ YOSHITAKA　だからこの本誌でクリスピーのことを見つけ、YOSHITAKAが何か熱弁してるって認識していたら、「あ、この人ね!」みたいな感じでとっかかりになりますし、曲をプレイするときも感じ方が変わると思うんですよ。だから、ぜひチェックしていってもらいたいですね。

クリスピーは今後の展望とかってどう考えてます?

Qrispy　Qrispy Joyboxとしての楽曲もそうですけど、ユーザーさんに対して、早く自分の音楽スタイルみたいなのを確立させたいですね。今ってまだ僕がどういうことやるのかって皆さん全然わからないと思うので。

DJ YOSHITAKA　となると、目標はBEMANIシリーズとしての自分の代表曲を作るってこと?

Qrispy　早くそういう曲を作りたいですね。

可愛らしいポップな世界観を持つ楽曲を作っていきたいですね(Qrispy Joybox)

Qrispy　ああ、違いますね。

DJ YOSHITAKA　僕はどちらかというと生き急ぐタイプなんで(笑)。でもクリスピーはそんなときでも「あ、そうなんですか～?」みたいな。

Qrispy　確かに「大丈夫っすよ～」みたいな感じで言いますね(笑)。

DJ YOSHITAKA　その天然キャラももっと伝えたいですね。クリスピーには本当にいろいろ助けてもらったり作ってもらったりしています。まだ楽曲も少ないので、どんどん提供してもらい、クリスピーの可能性、『REFLEC BEAT』の可能性を皆さんに探っていただけたらなと思っています。だから割と、僕はクリスピーには好きに暴れていいよっていうポジションを任せようかなと思ってます。

Qrispy　いろいろ挑戦していきたいですね。

——それは先がとても楽しみですね。

DJ YOSHITAKA　そうですよ。これからはきっと、この本誌を見てる人と見てない人で大分反応が違うと思いますよ(笑)。

——確かに、新人コンポーザーなのにこんなに活躍してるこの人ってだれなの!?　となりそうですよね。

——となると、現在は『REFLEC BEAT』だけですけど今後はほかのシリーズにも?

DJ YOSHITAKA　もうバンバン……後々というかもう……みたいなのもありますし、いろいろありますよ。クリスピーを探せ的な(笑)。

——それはとても楽しみですね。では最後にクリスピーさんから読者の方へひとことお願いします。

Qrispy　早く覚えてもらえるようにいい曲を書いていきますので、まずは顔と名前だけでも覚えていただいて、気に入ったらぜひ応援していただけるとうれしいです。

『REFLEC BEAT』でQrispy Joyboxの曲をプレイするには、このジャケットが目印!

クリスピーはみだし情報　天然キャラであるほか、きれい好きでもあるQrispy Joyboxは、DJ YOSHITAKAのデスクも掃除してくれるらしい。中でも一番こだわる場所は機材の配線とのことで、前から見たときと後ろから見たときの印象が余り変わらないくらいまできれいに束ねるという。ちなみに、DJ YOSHITAKAいわく「クリスピーは自分の曲を3,000回調整してるんですよ」とのこと。嘘か誠か定かではないが、果たして……。

SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室 You Are my Wife

—お前たちはオレの嫁—

■大学4年で就職も決まっているのですが、本当にこの進路でいいのか未だに悩んでいます。SUPER STARさんはどのように自分の悩みを解決しているのですか。
（愛知県／悲戦士さん）

SUPER STARとしてこうしてみんなの悩みに答えてきているが、当然ながらオレ自身が悩むこともある。そういう時は友人や家族に相談してみよう。違う観点から見ることによって解決策が見えてくるかもしれないぞ。

■前回のこのコーナーでSUPER STARさんのブロッコリーについてのエピソードが気になってしかたありません。どんな事件がおこったんですか!?
（神奈川県／番長さん）

幼少のころの話だ。大好きなハンバーグを食べようとした時にアイツが横にいてオレは………くっ……!　すまない。この話を思い出すと背中に負った古傷がうずいて仕方が無いんだ。いつか笑って話せる時がきたら話すことにしよう。

■SUPER STARさんクラスになると宇宙人とも会話できるのでしょうか。できるならコツを教えてください!
（鳥取県／スカイフィッシュさん）

宇宙はとてつもなく広い。さすがのオレでも会話をすることはできないが、意思の疎通を行なう事くらいならできる。コツとしては相手の表情、仕草をよく見て何を伝えたいのかをよく読み取ることだ。

■高校三年の女子です。友達と卒業旅行の企画を立ててるんですが、どこかおススメのスポットはありますか?
（大阪府／しっぽ）

ズバリお答えしよう!　コナミスタイル 東京ミッドタウン店だ。普段ネット上でしか見る事のできない商品を実際に手に取る事ができたり、この店舗でしか手に入らない限定のアイテムがあったりと楽しめること間違い無しだ。実はまだオレも行った事が無いのだが機会があればぜひ行ってみたいものだ。

お前たちからのお便り楽しみに待ってるぜ……

SUPER STAR 満 —MITSURU—
Profile
出生の多くが謎に包まれた「ビーマニ」界きってのスーパースター。代表楽曲「She is my wife」でその名を宇宙に知らしめたリビングレジェンド。

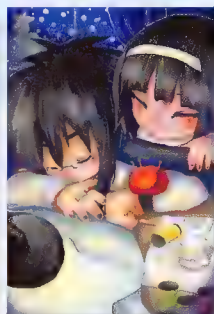
音乃の読者イラストコーナー

テーマ:クリスマス

（北海道／玉咲姫）

『jubeat　knit』の人気曲「スペースカーニバル」のジャケットでおなじみの皆さんによるクリスマス合唱団♪　宇宙でもクリスマスは盛大なイベントなんですね！

（愛知県／バクレッ丸）

（福岡県／赤松セリ）

（新潟県／相ヶ瀬満）

（東京都　かのこ）

（千葉県／スーパーバーザム）

（神奈川県／もこノイド）

（大阪府／J.B）

（大阪府／SEN@オム）

次回のテーマは「バレンタイン」です!!

お便りはこちらまで!　今年もいよいよ終わりが近づいてきましたね。季節先取りのイラストコーナーテーマはドキドキの「バレンタイン」♪　あて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまで。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOK!　SUPER STARへの質問も同じ宛先で大募集中です!

アルカディアノベル第七弾

「俺はど」シリーズ第四話

「俺の波動拳が世界を救うIIダッシュ」

原作:名波シュン
メインビジュアル:憂

本編のあらすじ

男子なら、だれだって夢を見る。手から波動拳を出す夢だ。それをかなえた主人公の前に「アオ」と名乗る謎の美少女が現れ、やがて彼は学生すべてが必殺技を使えるという「桃ノ木学園」に転向することとなる。

【世界平和部】の部長に推挙され、わけがわからぬ内に放り込まれた非日常。「アオ」は自分の部屋に住み着き、やがて二人の距離は縮まっていく。

これぞ、まごうことなきエンタメノベル! いよいよ第一部完結に近づく第四話はまさに急展開! おだやかな日常の裏に隠された真相とはいかに!?

■魔導拳の性能

- **一画面に二発は出せない**
- **連射可能**
- **隙が少ない**
- **ガード不可**
- **リンゴの皮をむける**

「……何だ、最後のリンゴの皮って」
「いや、俺もどういう仕組みなのかよく分かんないんだけどさ、気力ゼロの状態で魔導拳を果物に当てると、**皮がむける**んだよ」
「気力ゼロって、どういうことだよ……」
「だから俺もよく分かんないんだけどさ、とにかく気力が萎えてる時じゃないと、威力がありすぎて果物が消滅しちゃうからさ。気力を減らして威力を落とさないと駄目なんだよね」
「はぁ、格芸クラスの必殺技は変なのが多いな……」
「うーん、じゃ論より証拠だ。大野君、**俺をちょっと挑発してくれ**」
「はぁ……? 全然意味が分からんのだが」
「人間失格とかダウナー系の小説読んでもいいんだけどさ、やっぱ挑発されるのが手っ取り早く気力減らせるから」
「そ、そうなのか」
「うむ。怒らないから、きっちり挑発してくれ。**五回くらい挑発されれば気力ゼロになる**から」

……しばし考え、大野君が挑発の構えに入る。
「よ、よし。じゃあ行くぞ」

『お前みたいなおさるさんが、どうしてアオさんと付き合えるんだよ!!』
『お前には、高嶺の花だァ!!』
『お前には、高嶺の花だァ!!』
『さっさと、フラれちまえ!!』
『アオさんと付き合うなんて、10年早いんだよ!!』

叫び声が、放課後のグラウンドに響く。
おお、さすがアオさんファンクラブナンバー001(正直きもい)の大野君だ。
挑発が、まさに真に迫っている。
だが……。

「大野君」
「ハァハァ……、うまくいったか?」
「……すまん。今のは逆に、**怒りゲージがMAX**になっちまった」
「……なんじゃ、そら!」
お、鋭いツッコミだね。
「いや、悪いんだけどさ。もっとこう、**脱力系の挑発**で頼むよ」
「脱力系の挑発って何だよ……」
「なんかちょっと、生理的に気分が悪くなるようなヤツ」
「難しいこと言うなよ」
「リョウコがうまいんだよ。**『……お兄ちゃん、大好き☆』**とか、くぎゅう声で実妹にやられたらぶっちゃけ萎えるぜ」
「……お前、それリョウコちゃんにやらせてるのか」
「だから、挑発だって」
「そ、そうか。まぁ、とにかくそういう感じでやればいいんだな」
「うむ。よろしく頼む」
「よし」
大野君が、深呼吸をする。
「……お、怒らないで聞いてくれよ」
「大丈夫。もう怒ゲージも**冷めた**から」
「よ、よし。じゃあ、行くぞ」
「おう」
「僕さ」
「うむ」

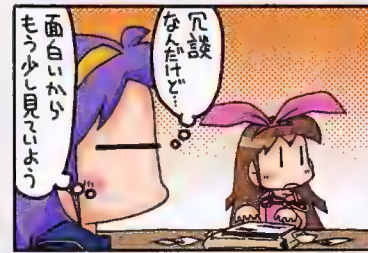
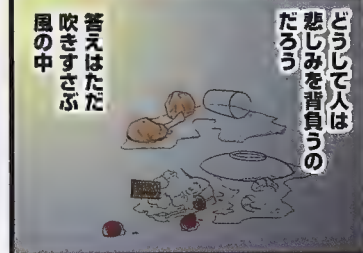
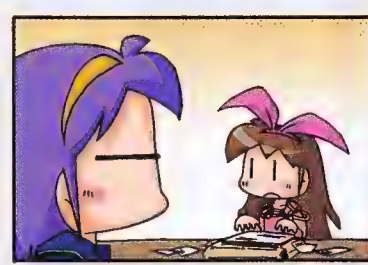
「……お前の事が好きじゃなかったら、修業なんか手伝ってないんだからな」

(本編より抜粋)

こんにちは、「アルカディアノベル」執筆担当の名波シュンです。今回はいよいよ佳境にせまる「俺は波動拳をあきらめない」シリーズ第四弾です。シリアス作品が続いた近作ですが、今回はギャグパートも期待していただきたい! 「そんなバカな!?」と思いつつもなぜか笑みがこぼれてしまう。これも「俺はど」シリーズの魅力の一つ……、だと思います! きっと!

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場

格ゲー能力者にお手伝いしてもらえる、転じて、好きな格ゲーキャラに何かしてもらえるのなら、『わくわく7』のまるるんにモッフモフにされたいよ!　あと麦ちゃんにしばかれたいです。棒で。(IKa)

NEO-GEOのロムのほうで某サムライ格ゲーを狂ったようにやりまくったのは何年前のことだったか…。結局長崎のラスボスは倒せずじまいでした。覇王●さんの大斬りはホンマ鬼やでえ。(幸宮チノ)

もし魔導拳という天恵を与えられたのなら……。「世界の半分をお前にやろう」、「>はい」という勢いでBAD ENDになりそうな私です。ボブはこれからのECO時代に欠かせない大切な逸材です。大切にしてあげてくださいネ。(八木ゆかり)

twitter 特別企画

公式アカウントのRT(リツイート)で PSP(プレイステーションポータブル)プレゼント!!

今月号も編集部からまさかのプレゼント!

ツイッターを使う読者の方に朗報! 「アルカディアノベル」新作解禁時（毎月第二金曜日）からアルカディア公式アカウント（http://twitter.com/arcadiamag）をフォローし、関連ツイートをリツイートされた方の中から抽選で1名様に、「プレイステーションポータブル」をプレゼント!　更新日に乞うご期待!

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト

http://www.famitsu.com/novel/#arcにて

毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

著者の戯れ言 2

ちなみに今回のタイトルは、「俺の波動拳が世界を救うIIダッシュ」。さて、来月はどんなタイトルにしよう……。「II」と来て「ダッシュ」と来たら次はもちろん……。「勝平」ですかね。もちろんウソですが。いや、でもちょっといいかも……。よし、編集長に相談してみます（本気）。ストーリーのみならない予測不能のタイトルにも、ぜひご期待ください!

ギャルズ☆アイランド 萌え☆

戦国の潮流で妖しく漂う美の花

『戦国BASARA』シリーズを代表する女性キャラクターの一人、お市を、「萌え」業界で話題沸騰の人気原画家・ほんたにかなえ先生の超・キュートなイラストでお届け。お市の萌えポイントを絶妙に押さえた一枚に、魅入ってしまうこと間違いなし!

お市（おいち）

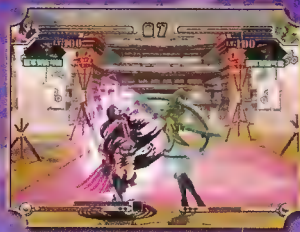
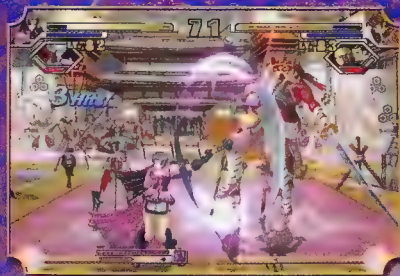
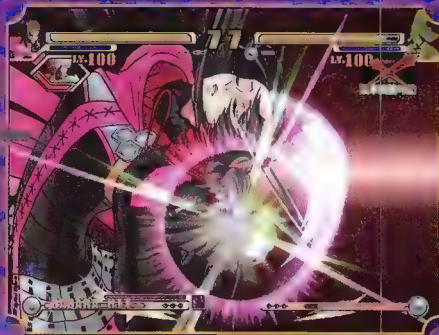
織田信長の妹で、浅井長政の妻。己に兄と同じ魔の血が流れているという罪深さに怯えている。

武器：双頭薙刀

声：能登麻美子

カプコンからのコメント

とてもかわいいお市のイラストですね。『戦国BASARA X』でのお市は、普段はか弱い女の子ですが気を失うと黄泉の国から魔の手での反撃が始まるというプラスとマイナスが激しく入れ替わるという性格が非常に出た戦闘スタイルになっています。きっとこのイラストはか弱い時のお市ですね。ほっとします♪（ディレクター、山本 真）

お市

カプコン流・戦国美女!

カプコン流の独創的な表現力で、日本の戦国武将たちを英雄（HERO）として描きあげたアクションゲーム『戦国BASARA』シリーズは、その魅力あるキャラクターたちが多くのファンに支持され、2005年の第一作発売以降、またたく間にその人気を拡大、据え置きゲーム機から携帯ゲーム機に至るまで、数多くの作品がリリースされている。そういった流れの中で、2008年には、アーケード用の格闘ゲームとして『戦国BASARA X』がリリースされ、シリーズから厳選された英雄たちが参戦することとなった。

女性人気の高いコンテンツということもあり、アーケード版においても男性キャラクターの比率が目立つ本作だが、その中で紅一点のプレイヤーキャラクターとして選ばれたのが、織田信長の妹、お市である。『戦国BASARA』シリーズにおいて、お市は絶世の美女でありながら、内向的で、どこか薄幸じみており、自虐的な言動からは「儚さ」すら感じられるキャラクターとして表現されている。過酷な時代に生きる女性の持つ悲しみを、色濃く表現した彼女だが、その露出度の高さや、守ってあげたいと感じる危うさなど、"萌え"といえる要素もあちこちに散りばめられているのだ。

ほんたにかなえ先生からのコメント

『戦国BASARA X』のお市を描かせていただきました。『戦国BASARA』シリーズの中でも特に好きなキャラなので描いてて楽しかったです。ヘタレゲーマーなので、コマンド入力が苦手でコンシューマー版の簡単モードにお世話になっていますが……。いつか、上手な人のようにかっこよく連続攻撃を決めてみたいものです……。

サイン入り色紙プレゼント!
希望者は3ページの応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください!

戦国
BASARA
X（クロス）

20回目のメリークリスマス

NEOGEO FAN CLUB

NEOGEO 20th

気が付けばもう12月、今年もクリスマスまであとわずか。NEOGEOっ子たちが届けるイラストのクリスマスプレゼント、みんなに届けメリークリスマス!

（東京都　大沼ヨシザネさん）
『ギャラクシーファイト』のジュリ。盗賊らしい気丈さが感じられます。ギャラクティカサイクロン最高～!（ネオジオ博士）

（静岡県　はぶたえメロンさん）
火月と炎邪。激しいイメージの二人が、静かな表情で描かれていますね。いつもの勢いとはまた違った魅力を感じます。（おぐら）

（新潟県　佐倉信士君）
『KOF XIII』で再び参戦をはたしたK'を、繊細な色遣いで描いてくれました。クールなK'はKOFキャラの中でも人気がありますね。ポーズも決まってかっこいい!（おぐら）

（宮城県　はなやか涼子君）
さすがはジャンヌ様!　デスマッチだったのでしょうか、エリックもいろいろむしり取られてみじめな姿に……（笑）。（ネオジオ博士）

今月の募集テーマ

NEOGEOバレンタイン

今回募集するテーマはバレンタイン。だがしかし、意表をついて節分イラストを送ってきても同じ季節ネタとして問題ないかも？

THE KING OF WINTERS 2010

冬の似合うNEOGEOキャラ

テリーボガードのカラーリングは上半身だけ見ていればクリスマスっぽい!　ということに気が付いてみた、冬の似合うあなたのためのテーマ投稿コーナーですっ!

（宮城県　リッチー・ロート君）
少年時代のロックと、師匠のテリーですね。雪景色でも、二人の表情からは暖かい信頼関係が感じられます。冬でもTシャツなのがテリーらしい（笑）。（おぐら）

（北海道　柊かえでさん）
なかなか勢いのあるクーラサンタですね。こんなサンタさんが来てくれれば、たくさんプレゼントを持ってきてくれているに違いないっ。（yuzuko）

SNKプレイモア賞

（新潟県　相ヶ瀬 満さん）
あったかい絵ですね。
キュートで明るい姉妹の柔らかな感じがとても伝わってきます!
これで寒さも吹っ飛ぶはず!!（yuzuko）

NEOGEOイラスト大募集

当コーナーではイラストを大募集中!　募集テーマ「バレンタイン」以外でも、NEOGEOゲームのイラストならなんでもOKです!　尚、賞の選考やコメントはSNKプレイモアの皆さんからいただいてます。
あて先は　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　「NEOGEO　FANCLUB」係　または　neogeo20th@arcadiamagazine.com　まで。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布、トナカイ）
田渕健康：P079（ニーソ）
げっつ☆先生：P077-080（CMYK、ヒゲ、マジアカ、銅雀台、プレイ部）

気が付けば今年もあとわずかとなり、酷暑などすっかり過去のこと。そんなもはや冬だという説が蔓延する世の中へ、ホットな投稿をお届けしていきたいアフロが始まれり！　今月は三つ巴バトルもあるぜよ。

今月のACE!

（埼玉県　涼風君）

アフロCMYK

古今東西アーケードゲームのカラーイラストコーナーではあったが、今月のクリスマス成分が多め感はむしろ望むところ。

（大阪府　Aす＋君）
Ⓗぐはっ、これはイキナリの大胆アレンジ⁉ ビバ、クリスマスと言うほかはナイ！

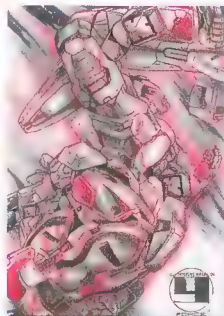
（東京都　久世ちゃんさん）
☆むむ、こうして見るとキャミーのデフォカラーってクリスマスが似合いまくり説。

（福島県　森園泉さん）
Ⓗこの時期ナイスなCカラーしふぉん。25日までは『デモブラ』を見つけ次第選ぶしかっ！

（大分県　AKさん）
☆アヴァっ子同好会より、メリークリスマス。う、このお星様ジャンプーをツリーのてっぺんに付けてみたい衝動が！

（愛知県　瀬尾琢也さん）
☆サンタ大活躍を尻目にパーティも最高潮。聴くがよい、魂のメリクリパンク！

（奈良県　てつみん君）
☆聖なる夜にサンタのおねえちゃんがやってきた。どんな夢を見ているのかな？

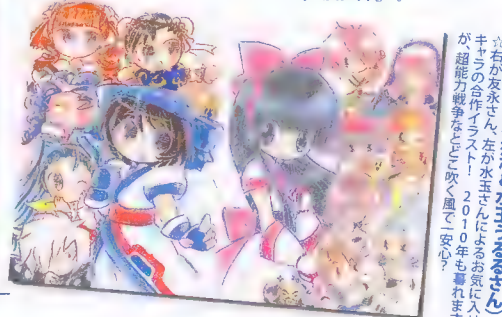
（愛知県　御影道行君）
☆赤松さんに続け『5D's』。No.126の「札魂ER！」をレギュラー化に、なんて意見もちらほら。

（山口県　TEN HEAD君）
☆いよいよ家庭用でも登場となる『フォース』。電脳戦機は、まだまだ終わらない。

（青森県　五森セキさん）
☆オーストラリアから真夏のメリクリ！ サンタどころかサタンが来てますがっ⁉

（東京都　豆千代さん）
☆あの日、翼の生えた少女と出会い始まった長い旅。そして世界は『クロスレイド』へ。

（東京都　アガパンサスさん）Ⓐ
☆満を持してアーケードへ殴りこみ！ キャラ変更を余儀なくされる魔女っ子好き多発中。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆帰ってきた脱衣を当然のようにロックオン！ さすが「ゲルエロス村」初代村長様にあらせられる。

（岐阜県　蝶ノ凛さん）
Ⓗ漆黒の闇と共に生きるダークストーカーズ。今宵もまた、息を潜めて獲物を待つ。

（青森県　友永澪＆水玉うるるさん）
☆右が友永さん、左が水玉さんによるお気に入りキャラの合作イラスト！　2010年も暮れますが、超能力戦争などどこ吹く風で一安心？

A-Fro回覧板　キミだけに教えるA-Froの豆知識！　掲載作品に付いているⒶマークは、アフロツが「これ、イイー！」と口をそろえた作品。このマークが付いている方にはアルカディア特製図書カードをプレゼントいたします。また、コメントの頭にⒽマークがついている方はホームページを運営中。本誌公式WEBサイト内の投稿者リンクからアクセスなうり！　→http://arcadiamagazine.com

ヒゲと獣とニーソックス

サンタクロースもきっと納得
ヒゲヒゲ☆パーティ

毎年恒例、みっつのテーマで投稿量を競い合う三つ巴バトル。今年はなんと、2年前に惜しくも敗れたヒゲがリベンジ優勝！ 応援してくれた皆様、メリーヒゲスマス!!

三つ巴バトル開催!!

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆一応なんでも屋さんのMr.KK。ネコ探しに続くお得意さまからのご依頼は、サンタクロースになって世界中を旅して回ることだったりして……？

（新潟県　コンポジ君）
☆さすがD！ のアニキ、この渋さ！ 死語を略さず硬派に超ベリーグッドと贈ってあげたい。

（広島県　温井川天祐さん）
☆うむ、自分に素直が一番なのです。そしてサンタ自らがプレゼントのエコ感。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆『月華』を代表する亀じじい（※ひとりしかいません）がマイペースにやって来た！ きっと夏までには配り終える。

（大阪府　J・Bさん）
☆さあ、今宵はクリスマスパーティーぞ。ヒゲと七面鳥さえあれば準備は万端！ いや、むしろヒゲのみで十分!!

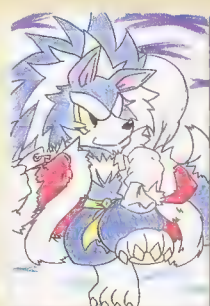
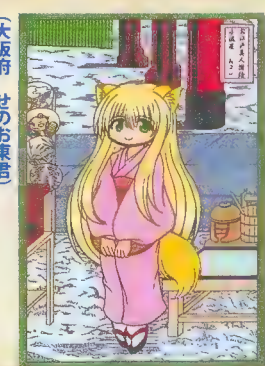
（秋田県　序偶君）
☆無理矢理クリスマスにこじつけてみたものの、見よ、この統一感の無い三すくみ！

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆聖なる夜に『An×An』男性キャラが大集合！ パーティ参加条件はヒゲのみです。

（東京都　QQQ君）
☆QQQ君の応援する三つ巴テーマは勝てないというジンクスが破られた！ ランキングも応援してまっす！

（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ『ボダブレ』ベテランタイプのカスタマイズでこっそり潜入。そして舞台はマグメルVSジオンへと……続くハズもなし。

（福岡県　赤松セリさん）
☆口ひげとは王様にこそふさわしいのです。しかし、ふさわしくない人が付けても偉く見えるのでパーフェクツ！

（大阪府　せのお東君）
☆大江戸が誇る獣っ娘美人！ 季節を問わずプリティーチャーミーです。

（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆全身肉食系男子なガロンさん。プレゼントもワイルドにお届け!?

（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗイヌッ娘効果で宣伝効果8割増っ!! 地デジ化比率がこれで40%は進んだはず。

A-Fro回覧板 この度リベンジ優勝を果たすこととなったヒゲへ、たくさんの応援ありがとうごぜえました！ しかし冷静に考えると、マスコットキャラの多い獣や、萌え一爆裂究極拳なニーソが勝ちそげなものですが……。フッフッフ、まるでアフロ全体が冷静な判断を持ち合わせていないかのような展開ですなあ、グムー。（罰ゲームはあるのに2年連続1位でもノー褒美にヘソなど曲げないヒゲ担当げっつ☆）

ハイルくつした!

St.ニーソ魔導院

メリークリスマソックス! 「ニーソには夢が詰まっているのです」を合言葉に、堂々第二位を獲得したくつした部門。ご協力いただいた皆さんに幸あれ!

(神奈川県　黒坂カオル君)
☆ジュディさんにサンタニーソ履かせてみたよ! ケモノオプションもほんのりついてますか(笑)。

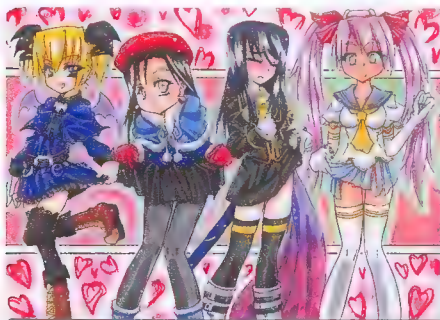
(群馬県　NAGA君)
☆ウェンディーと言えば縞ニーソですが、4Pカラーは実にクリスマス向き!

(千葉県　ひよこさん)
H期待の新キャラ、マコトでニーソ支援! ブレイブルーのキャラはニーソ率高し。

(千葉県　きな子もちさん)
☆おや? サンタ衣装がナチュラルに似合ってるこの不思議!

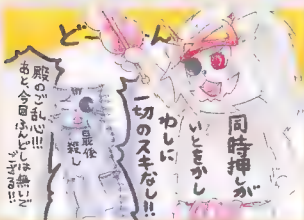
(神奈川県　葵ひなた君)
H期待を裏切らないいろはさんが届きました。南半球のクリスマスなら水着でもOKっすYO。

(東京都　大沼ヨシザネさん)
☆テンヘル嬢もサンタコスで登場! ロングブーツも靴下扱い、許可であります。

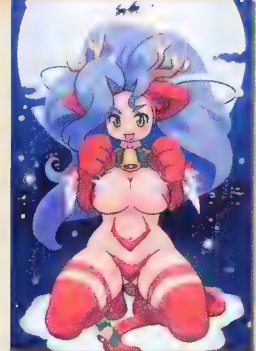
(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
Hミクさんとディズィーのニーソコラボ! 実は髪型のみならず年齢も同じなんです。

(愛知県　十六夜月華さん)
☆シューティングニーソを一同に! タイツも混ざってますがキニシナイ。

(愛知県　たいぷR君)
☆いまでもファンが多い初代のレコ姫。シンプルな白ニーもいいですね。

(滋賀県　ドリー虫アタ一君)
☆"痛キャッチャー"で堂々のアーケードデビューを果たしたフェイトさん。景品も増えるといいですな。

(大阪府　ムンク園山さん)
☆ココノエ博士からもメリクリお届け! はっ!? 獣兵衛さん改造されるッ!?(汗)

(静岡県　あいのさん)
☆裏面には擬人化版が……。危険すぎたので封印ッ!!(汗)

(山口県　水縹ロコさん)
☆ネコ耳&しっぽには鯛焼きが似合う……。冬は獣キャラの季節なのです!

(大阪府　作左君)
☆今年も赤フェリサンタ投稿が殺到! プチキャラも獣と芸コマでござる!

(大阪府　YU☆3君)
H今年の聖夜は赤フェリ連発でシメ! フリチーな聖夜を……ありがとうッ。

今回は音速で罰ゲーム執行!?
地獄の罰ゲームの模様はP081にて!!

A-Fro回覧板　ニーソ特集圧勝かと思われた今回の三つ巴ですが、フタをあけてみるとヒゲの大勝利というどん判な結果となりました。というか、くつしたとケモノは一進一退の実にいい勝負を繰り広げており、今年の三つ巴は名勝負数え歌入り間違いなしといえましょう。企画に参加していただいた投稿者の皆様、良いクリスマスをお過ごしくださいませ。……もちろんゲーセンでな!(クワッ)

魔女っ娘に染まるまで

ブレイ部(仮)

本誌でも毎号伝えられる新作の情報に、我らブレイ部は立ち上がったのであった。だがタイトルは(仮)のまま!

(東京都　良月君)
☆ノエルの誕生日兼クリスマスの準備中。あのころのいつもの風景。

(新潟県　濫觴神封魔さん)
☆炎のように赤く染まる凍結の零刀。また兄さんを凍りつかせる日々が来るんだね?

(秋田県　あさとさん)
☆常に熱く、たま〜に凛々しく。画面狭しと今日も忍者は飛び回る。

聖女たちの手旗信号

アルカナシグナルズ NEO

すっかり寒くなってしまった気候になどめげずに、熱いハートでお送りしていく聖女コーナーが今月も始まりますよん!

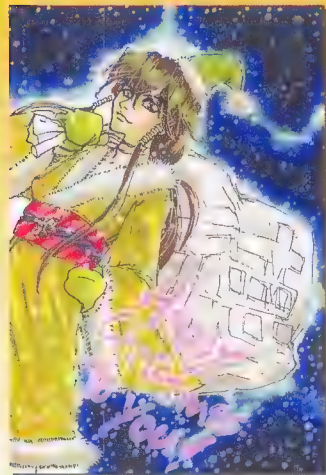
(東京都　直教師ゴンドルフさん)
Ⓗなんてすか、この一撃必殺感!　もはやメイドというより、お屋敷に住まうおっとり系主の風格がッ!?

(千葉県　N・H君)
☆来年の三つ巴バトルは、機会・幼女・獣で獣にリベンジチャンスというのはどうか。

(愛知県　はったり君)
☆『カード オブ グローリー』で、携帯でもアルカナ三昧!　笑顔の向こうに別の何かを見出せそげなのは相変わらず?

クリスマスですぞ

銅雀台 ダイナマイトビギンズ

殿ッ!　どうやら世間はクリスマスを迎え撃つべく、進軍の準備に余念がないといった様相ですぞ。ならば我々も、その波に決して逆らうこともなく、洋菓子を食べたり贈答品を交換しあったりと、ただ流されて聖なる夜を満喫していきましょうぞ!

(東京都　かのこさん)
☆雪降る夜に、徳いっぱいのメリークリスマス。赤い服?　そんなものを着用するなどもっての他ですぞ!

(石川県　チーパオさん)
Ⓗ元気いっぱい、あふれる行動力の荀灌さん。この度、魏からデビューの期待の新人アイドルですな。

(北海道　玉咲姫さん)
☆うさ耳完備(?)とはなんと隙のない!　スリットの深さものっぴきなりませぬ。

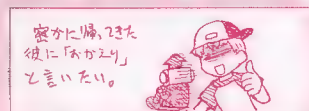
(神奈川県　未虎さん)
☆クリスマスコーディネイトでプレゼント。どうやら中身は兵糧らしいゆえ、篭城戦でも安心ですな。

(千葉県　蒼樹さん)
☆(ハガキ裏より)む、確かに当コーナー名は、アフロ史上最長説が半蔵門中でささやかれておりますな。

(宮城県　はなやか涼子君)
☆うむ、世界はこの瞬間のために回っているのです。人目など当然気にしませぬ。

A-Fro回覧板　今月のアフリバで見事領土を獲得したのはご覧の通り。今回載らなかったコーナーを応援している方は、ドシドシ投稿するしかっ!　最近の状勢ですが、近ごろイキオイを取り戻しつつあるのがフリルロマン「ゴスゴス帝国」。不穏な動きを見せつつあるのが擬人化コーナー「宇宙刑事ギジン」といったあんばいです。さあ、みんなでレッツ投稿!　寒い冬こそ熱く投函DA!

アフログレースケール。

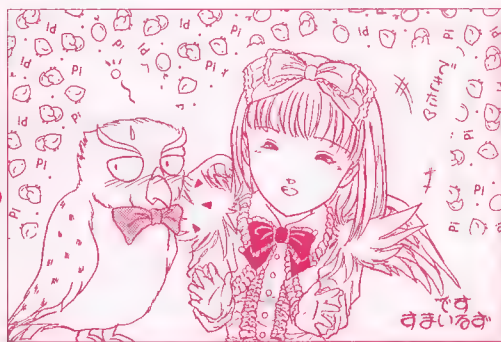
世間の季節は今や冬、中華まんが心身ともにHOTな季節。そんな冬をゲーセンで楽しむゲーマー諸兄からいただいた、モノクロ＆文章通常投稿の紹介枠。それが当「グレスケ」なのです。

（奈良県　てつみん君）

挑戦こそゲセ文化！新ジャンルへの道

我が富山でも一足遅れて終了した某軽音楽部アニメを見て以来、私にはひそかな企みがあった。

それは、『ドラムマニア』デビューであるッ!!

そんなワケで久々に行った行きつけの店で、『ドラムマニアⅣ』を大発見した私は、直ちに「輝け！　りっちゃんもとい道楽斎作戦！」を敢行したッ!!……もちろんイージーモードで。

「覇威也─ッ！　田井中流怒羅武（ドラム）術・不破不破泰武（ふわふわタイム）ッッッ!!」などとイキがる必要もなく、まぁ無難に3曲クリアー。

しかし利き腕のはずの右手の反応が悪かったのが、妙に気になった件。にしてもドシロウトの分際で、イージーでは物足りないと思ってしまったのは罠であろうか？

その直後、超上級者のプレイをギャラリーとして見て思ったこと。「りっちゃんはすげぇ！」

（富山県　山田無識庵道楽斉君）

☆同じ理由で『ドラマニ』を始めた人が、何人居るか数えてみたい今日このごろ。ちなみにその思いは罠にあらず、新たなジャンルの扉を開いてハマり道に入る時の感覚です！　精進してくだされ！

最近、『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』をやり始めて、ハマっています。最初は興味なかったのですが、弟がゲーセンのリサイクルカード入れから拾ってきたカードの説明文を見ているうちに、面白く感じてやるようになりました（アマゾネスの冒険シリーズで、特にアモンの説明）。

今は人獣と、不死のデッキで挑戦中です。

（茨城県　明日君）

☆ゲームを始めるきっかけは人それぞれ！　あのカード裏面のテキスト、地味に続きが気になりますよね〜。

（高知県　こんまさん Ⓐ）
☆おそろいリボンには、ほんわかエピソード。エンジェルの笑顔はこの世の宝です！

10周年記念イヤーノスタルジック企画
10年前は○○してました

10年前の思い出や、アルカディアと出会った頃のエピソードなどを広くお聞かせ願っている当コーナー。今月は多く投稿をいただいたので、拡大版でお届け！

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆あの躍動感覚は今も忘れがたい！
毎日でも全然飽きなかったですよね〜。

10年前は『ストZERO3』をやってたかな……。『KOF2000』もやってたかな……。

『ストⅢ 3rd』も少しやってて、ブロッキングで苦労してた気が。

（愛知県　いてぞう君）

☆昔は同時期に複数の格ゲーをやり込むのも、当然の行為でしたね。ブロッキングは大変ではありましたが、中毒性も高かったのではと（笑）。

10年前ハマっていたゲームといえば、『ゴルゴ13』と『パンチマニア　北斗の拳』かな。

特に『北斗』の方は、ラオウが激強だった……。

（愛知県　ひとし君）

☆あの強さはまさに拳王でした……。

10年前は『GGX』や『KOF2000』のプレイ待ちに、よく『メタルスラッグ3』をプレイしていました。

当時『メタルスラッグ3』ではステージ2止まりでしたが、一年前に『メタルスラッグ』の1〜4までがそろっている店を発見し、同店で『1』『2』をクリアーしたことで自信が付き、最近ようやく『3』をクリアーすることができました。

現在、『4』に挑戦中ですが……ステージ5、クリアーできません……。

（秋田県　序偶君）

☆10年前にできなかったことが、今はできるるという成長の実感……これは実にうれしいですね！　読者の皆さんも10年前を思い出したら、10年越しの挑戦も探してみては？

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
Ⓗ園児のころからゲーム三昧とは！　ぜひさらに10年後も、ゲーム好きでいてくだされい！

三つ巴バチュー
綺羅星☆元気ドリンコの刑
後始末の巻

三つ巴でその力不足により、獣キャラを3位に貶めた罪を問われたちくわ。ついでに田渕健康にも溜まってる分をと、速攻で罰ゲームが実施された！

編集小島　さて、罰ゲーム被験者であるお二人には特製のブレンドジュースを飲んでいただきます！

ケソ　一応、それぞれジュースを持参しては来たものの……。

げっつ☆　青じそドレッシング、ブラックコーヒー、しょうが湯、レモン炭酸飲料、コーンポタージュ、ヨーグルト系飲料……ですか（汗）。ドレッシングは飲み物だったんですケロ!?（編注：違います）

編集小島　では六つあるので、混ぜるブツはサイコロでランダムに決めますか〜。ちくわさんは3つ、田渕さんは保留罰ゲーム分含め四つで。

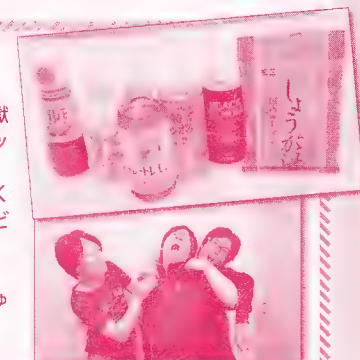
ちくわ　逃げ道ないですな……って、ひぃ!?　速攻で1……青じそ!?　残りはコンポタにレモン炭酸ッ!!

ケソ　こちらも青じそ、コーヒー、レモン炭酸、ヨーグルト系の地獄四天王がそろったわい……ダッシュ！

編集小島　待てぇい!!　すでにちくわは超塩分濃度のブツを半分ほど飲んで涅槃に逝ったわ！（捕縛）

げっつ☆　さあ、ぐぐっと！

ケソ　ひ、ヒィィィイス!?（ごきゅり）……ん？　こ、これはッ!?

〜その時何が起こったのか？　真相はA-Froツイッターで公開!?〜

恐るべき刑執行の様子は、ツイッターなどでも公開します！

A·Fro回覧板　我が力及ばず、獣キャラを投稿で応援してくださった皆さんには申し訳ありません、でした……過度の塩分摂取で震えが止まらないちくわです。いや、調合担当のげっつ☆めが青じそドレッシングをなみなみ注いだりしましてな（汗）。なお、刑執行の詳細や田渕MIXが起こした衝撃の結末は、A-Froツイッターやアルカディアブログで公開しちゃうかもな予定です！　最後に……獣キャラは今後も不滅です!!（←遺言）

（福岡県　武術師某さん）
☆冬にふさわしい人物の手。だれのものか分かりますかな？ヒントは、右下にある親友のツンツン頭の色違い部分！

（島根県　ヤングムーン君）
☆もはやこれは才能のような……、強技をそろえて最強となる日も近い!?

いつもの(?)光景 ゲーセン歳時記

行きつけのゲーセンで『DDR X2』の順番待ちをしていた時のことですが、私の前で遊んでいるプレイヤーの人が、ダブルプレーのEDITデータを使っていました。

楽曲は『Ⅱ DX』で大人気となった、『smooooch･∀･』。曲が始まり、その人は譜面に合わせてステップ。

曲が進むとリズムに合わせて、ぐるりと一回転。その後は、右へ左へと大ジャンプ。

……あれ、これどこかで見たような動き……？　と思いよくよく見てみると、なんと楽曲のムービー内に出てくる3人娘のキャラクターと、同じような動きができる譜面構成！　つまり、筐体の向こうで『smooooch･∀･』が再生される中、筐体のこちら側でもリアル『smooooch･∀･』が展開されていたのです。

プレイヤーのパフォーマンスにも圧倒されましたが、EDITデータってこういう使い方もあるんだ！　と思わされました。

（埼玉県　ぽるさん）

☆実に興味深い遊び方ですな〜。自分のアイデアで遊びの域を越えて表現の幅を広げる、EDITデータの面目躍如といえるでしょう！

ゲームはあなたの工夫で、さらに面白く、奥深くなるもの。お勧めのオリジナルの遊び方や、ゲーセンでの面白い遊び方の発見例などありましたら、皆様もぜひご報告を！

『バーチャ』でジャンのカスタマイズを集めるため大幻球3回使ってみました。すると3連続ヘアーカスタマイズアイテムが出たって、ある意味すごくないですか？

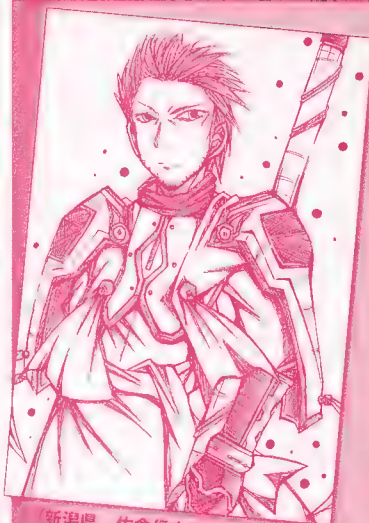
ちなみに出てきたアイテムは、オールバック→ちょんまげ→モヒカン……という順番でした（笑）。

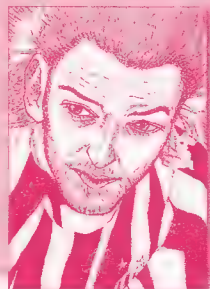
（大阪府　ムウマさん）

☆ただでさえ貴重な大幻球で、さらに貴重な体験をなさったようで！　バチャっ子のげっつ☆先生に問いただしてみたところ、「それどんな確率ですか！」とたまげておりました。

そしてアイテムの出る順番も、何かの遍歴のようになっていて……。ジャン紅條の身に一体何が!?（汗）

三つ巴モノクロの部　改め
ヒゲ the ダンディズ部

モノクロの三つ巴投稿は、ほぼヒゲ投稿で占められたこの衝撃の事実！　そんなワケで、ヒゲの国へご案内。

（新潟県　佐倉信士君）
☆三国志大戦　一のヒゲ美男が参戦ッ!! 宮神速て、奥ゆかしいのも魅力てす（何）。

（茨城県　ボルシチさん）
☆ワンピース・プライスも増えてきた今、黒ひげさんの参戦ももはや必然かと！

（宮城県　ステレオキャスター改め リッチー・ロード君）
☆ヒゲがセクシーなデルヒエロ氏。見事に完全再現なさってますな！

A-Fro 10周年企画 後編

募集テーマ　好きキャラ人気投票!
- 古今東西新旧問わず、アーケードゲームキャラへの人気投票を3月末発売号で実施！
- 3月末発売号に掲載する、好きなキャラをアピールするイラストや文章をまずは募集！

募集テーマ　A-Froアーケード流行語大賞
- 新旧問わず、あなたが好きなアーケードゲームキャラのナイス台詞を大募集！
- 集まった台詞の中からアフロヅが流行語大賞を選定し、3月末発売号で発表！

募集テーマ　懐かしコーナー&投稿ストック復活祭!
- 『A-Fro DE モード』などの過去の人気コーナーや、単発で終わった名コーナーを希望投稿が多いものから復活！
- 復活希望のコーナー名や、そのコーナーへの愛を伝えるイラスト、文章投稿をまずは募集！
- 過去の投稿ストックの復活掲載も!?

募集テーマ　10年前は○○していました
- 当時の生活
- 本誌購読や投稿のきっかけ
- 当時ゲーセンに行っていた回数／月
- この10年で劇的に変わったこと
- ハマっていたゲーム
- 今後のゲーセンについて
- 当時の友人とは今……

などなど、10年前のことをkwsk！

募集テーマ　バンザイイラスト大集合
- バンザイをしたキャラのイラスト
- 背景は描かなくてOK
- 全身を入れる（構図は問わない）
- 掲載予定は10周年ラストのNo.131

A-Fro ツイッター　※ハッシュタグ #afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

すべての企画の投稿締め切りはNo.129時、すなわち来年1月中旬!!　お忘れなくッ!!

A･Fro回覧板
【投稿全般･鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送･転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

アルカディア大瀑布

ゲーセンでメリクリを迎えることも辞さない覚悟で並んだ『EXVS』の列が、実は『EX-REVUE』の列だったなんてことは茶飯事のフリ！　そんな軽快なテンポで全ゲセっ子に送る、モノクロ投稿のギャグ部門担当コーナー。それが我らの大・瀑・布ウゥー!!

A-Fro漫画道場

某雀士のごとく「だったら漫画で勝負よ！」の一言で万事を解決に導ければと願う、漫画大好きっ子集まれ！　アーケードゲームキャラのオモロマンガで、世界を席巻するのが当方です。

（青森県　友永澪さん）
☆総帥がヘッ！　って言い出したら、きっとその日が超能力大戦勃発日。

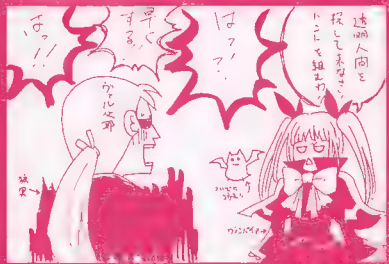
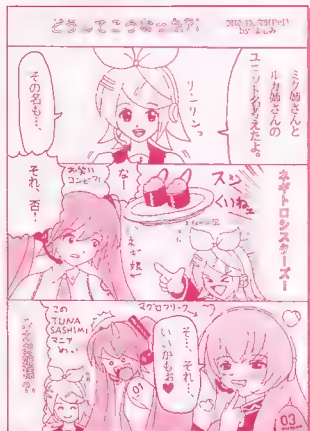
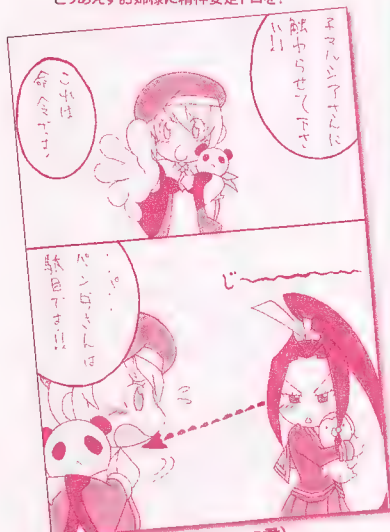
（兵庫県　アルルハイジさん）
☆クリスマスグッズの、意外な別用途が見つかった聖夜。もうあのチビキャラたちがせんとくんにしか見えん……。

なぜなにギンザドリル

（長野県　LEG君）
☆格ゲー参戦から脳ゲー参戦へ転向ッ!?　答えは気が向いたら掲載するヨー（何）。

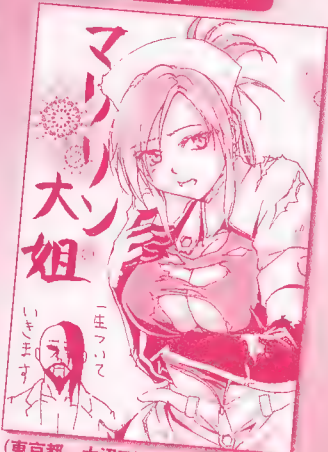
（高知県　日我又昇さん）
☆戦えないメイドは、ただのメイド。だがそもそもメイドじゃなかった罠！

（千葉県　きな子もちさん）
☆シケギャグで決めるナイスミドル。たくましいけど格好も寒そうだった！

（広島県　森本マイヤー君）
☆一瞬スルーするも、疑問が沸き起こる見事な一枚。結局、ゴンって何なのさ。

（東京都　よしみ君）
☆ネッギトロにしてあげるってことですな！　とりあえずお姉様に精神安定トロを！

（群馬県　コラボ予想アフロ君）
☆アークとエクサムのコラボ予想図投稿より。もふもふ好きたちの戦いが、今始まる……。

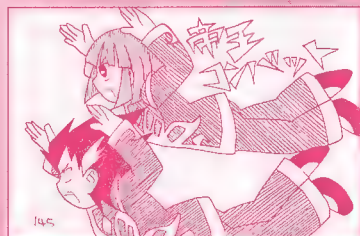
大瀑布リビドーコーナー投稿強化戦争ッ!!

最近投稿の勢いがない、大瀑布が誇るリビドーコーナーの数々。そこでテコ入れに戦争を勃発してみるテスト！

ゲルエロス村

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆倫理を守りつつ、エロスを追及する当方。黒手会だから手袋脱がさず。これぞ倫理！（何）

ブリセル大作戦

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆キャラの性別を転換する社交場かこちら　こんな仁さんになら会社乗っ取られても可!?

キョーダイ部

（千葉県　ひよこさん）
☆兄弟姉妹キャラの、絆を見せ付けるのが当コーナー。これは完璧な兄弟えびぞりアタックキン!!

今回紹介したコーナーのほか、ショタっ子愛の「ヒチっ子士様祭」、美男耽美の園「ガーデンコーズ」、名前の通りか「ふんどし部」なとを対象に　一定期間中の各コーナーへの投稿数をチェック！　その総数発表次第で、一大事が起こる……!?

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

第一部完ッ！　そして伝説っぽいものへ……

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

指定のセリフを入れて漫画を描く当方も、今回でいったんお休み。今回のお題は「アンタ誰？」だッ!!

（東京都　かのこさん）【7枚】
☆カードを放置するとこうなるという例。あなたは大丈夫ですかな!?

（鳥取県　三人組の髪型もう覚えなLIME君）【1枚】
☆初代エクステンデッド組、散華！　曲が脳裏に浮かんでき、ます、よ……（涙）。

（宮城県　はなやか涼子君）【11枚】
☆ナっちゃんが滞在していたのは、こちらのアルカディア誌面上だったという衝撃の結末ッ!?

（福岡県　赤松せりさん）【6枚】
☆武将コスト1.5だけど、柵持ち弓兵よ！
……やっぱ文姫さんの方で（以下粛清）

（広島県　文月裕さん）【1枚】
☆トレードマークって超重要。むしろタオルが本体説も浮上。

（石川県　葉緑隊長君）【1枚】
☆クジンシーの立場と哀愁を、見事に描いた一枚。
ん？　クシンジーでしたっけ？（←酷）

（新潟県　コンポジ君）【1枚】
☆名曲名譜と、それを彩るキャラは記憶に残るもの！　ええ、忘れていません！（えらく明後日を見つつ）

座布団の枚数はそのままキープ!!
第二弾開始の日を待たれィ!!

工事中　絵と文のコラボ、発進！　アフレコ共和国

セリフが空欄の、限定されづらいシチュエーションで想像力を書き立てるお題マンガと、その空欄に入るセリフを考える文章投稿を同時に募集するコラボコーナーが当方。本格始動は次号からですが、お題の発表はやりますよ！

☆今回のお題は、ひよこさんからいただいた作品。1コマ目のフキダシは両方ビリーのものなので、ザキさんは一言も発さない展開です。各フキダシに入るセリフを送ってプリーズ！

MM無理難題無解決ターボ

『ボーダーブレイク　エアバースト』をどう略すかの緊急会議で、まさか結論として『ボブエバー』ではなく『BBAB』が採用されようとは！　そんな脳内自作自演会議はさておき、今回も読者の声をご紹介〜。

モビルスーツやブラストランナーにウメハラさんや金デヴさんあたりを乗せると、超一流のエースパイロットとして活躍できそうな気がするのは私だけでしょうか。
（茨城県　吉本正（仮名）君）
☆「ガンダム」で言いうる人とかは、すでにウメハラ級かもです（汗）。ゲームは人間を革新するッ！

受験生なのに何時間もかけて、アルカディアを読んでいます。そんな受験生で大丈夫か？
（千葉県　ジャイアントラモン君）
☆何時間も勉強に返せぱええ。

みっくみくにされたんじゃない。るっかるかにされたんだ！（笑）
（北海道　セシル君）
☆No.126の編集者コメントにご応募か!!　アタリで認めないぞ――!

↑（広島県　温井川天祐さん）
☆三つ巴ではなくなる予感も……。

↑（秋田県　あさとさん）
☆たらこたっぷりのCMかッ!?

↑（神奈川県　Ken君）
☆そんな年もある。トライアゲン

↑（福井県　イタユロ君）
☆悲喜こもごもの感情ですわなぁ。

↑（群馬県　NAGA君）
☆来月堂々開催の予定です!

↑（北海道　カラ君）
☆てっ店長イケメ――ン!?

Shake The アフロッ

げっつ☆　ひそかに数ページ前から、ちくわ和尚が微動だにせず星をみるひとになっているのですが。

ケソ　うむ、腐敗臭とも加齢臭とも取れるスメルを放ちつつ倒れ伏す程度の能力を発揮しているNE。

ちくわ　……なぜ田渕師匠がピンピンしているのかについては、ツイッター等、で……。（ばたり）

編集松浦（恵）　そんな死屍累々の場面ですが、自分は今月で編集部を離脱いたしますので……。

ケソ　むぅ、広島仕込みの仁義なき原稿取り立ても見れなくなるとは、寂しいのぅ寂しいのぅ。

げっつ☆　言いつつもグロリアス満載な笑顔ッ!?

編集上野　新任の私がその分核使用をも辞さない追い込みをいたしますので、ご安心ください！

アフロッ　な、なんだってー!?（←R李典風）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**12月16日（木）必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG業界の重鎮サンダーライガー、さらに歴史を振り返る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

前号に引き続き、シューティングゲーム史上、大きなエポックとなった3タイトル『スペースインベーダー』、『グラディウス』、『R-TYPE』を題材に、「何がすごかったのか?」を分析するお話。超有名タイトルであるこれらのゲームが、今なお名作として後世に語り継がれるようになったのは、しかるべき理由があるにほかならない……藤野社長が見出した各タイトルの共通点とは?

連載第7回 STGの歴史ラブ。

初期シューティングゲームの傾向(後編)

超えられそうに無い壁を超えようとは思わない

『スペースインベーダー』、『グラディウス』、『R-TYPE』、それぞれにゲーム性は異なります。しかし、何か特出した共通点が無いか探してみると、いずれもプレイヤーが有利な状況が演出されていることに気付きました。

●CASE:1 『スペースインベーダー』

例えば『スペースインベーダー』でプレイヤーの操作する砲台と敵の間に位置し、敵の攻撃を防いでくれるトーチカ。この下に砲台を位置させれば、ひとまずミスする事はありません。プレイヤーが有利になる状況が演出され、心理的余裕が生まれます。安全地帯から抜け出すリスクはプレイヤーに委ねられ、いきなり難しい局面に放り出される理不尽感を無くしています。

トーチカ
敵の攻撃を防いでくれる。

●CASE2:『グラディウス』

『グラディウス』の場合、カプセルを回収してゲージを「?」に合わせると自機の前方に上下に二つ並んだシールドが付きます。これがあればひとまず前方向の攻撃から安全になります。当時自分がプレイしていたときも、とにかく安心したいので武装をパワーアップする前にシールドを装備した事も有ります。よく見るとこの形、砲台の前に常にトーチカが位置しているように見えてくるじゃありませんか。

シールド
前方からの敵や敵の攻撃を防いでくれる。

※画面は『グラディウス ポータブル』(コナミデジタルエンタテインメント)のものです。

●CASE3:『R-TYPE』

『R-TYPE』もパワーアップアイテムを取得すると、グラディウスと同様に敵の攻撃を防いでくれる「フォース」が出現し、自機の前方か後方に装備できる。それに加え強力な攻撃手段にもなる優れもの。『グラディウス』の場合は「?」にゲージを合わせるまで6個カプセルを回収しなければならなかったが、『R-TYPE』では一つでもパワーアップアイテムを取得できれば装備する事ができる。その分、プレイ時間的に早い段階でプレイヤーが有利な状況になれる。気付きにくい部分ですがすごい進化です。

フォース
攻撃を防ぐとともに、強力な攻撃ができるフォース。切り離してはなれた所から攻撃する手段としても使え、前部だけでなく、自機の後部に付けて後方からの攻撃を防ぎつつ後方攻撃もできる。

かつて大ヒットしたシューティングゲームではプレイヤーの心理的障壁を低くするための工夫がありました。そういったゲームは多くの人に楽しまれています。プレイヤーが有利な状況が重要だということが見えてきました。実際にはプレイヤーがパワーアップして有利になってもその分敵の攻撃が激しくなるような内部調整がされていたりするので、本当に有利にはなっていないのですがパワーアップしてしまえば何とかなるだろうといった風に、この壁は超えられそうだと感じてもらうことが重要なのです。

そういったゲームデザインを駆使できれば多くの人に遊んでもらえるシューティングが作れるような気がしますが、一筋縄ではいきません。とても難しいことです。これまで多くの開発者がさまざまな方法で挑んできたにも関わらずヒットするゲームよりそうでないゲームが大多数なので。

ちなみに当社のゲームセンター向けゲーム『シューティング ラブ。2007』に収録されている『シューティング技能検定』では過去の例を参考にした有利な状況を演出している場面は特に無いのですが、だれでも最後まで遊べるといったゲームデザインをしています。うまい下手にかかわらず。過去そういったシューティングゲームは無かったので受け入れられるかどうかは分からない状況での開発でしたが、結果的に成功しました。多くの方に遊んでいただいています。ミスをしても良いゲームデザインになっているのがプレイヤーの心理的障壁を下げていたのかもしれません。

『グラディウス』や『R-TYPE』ではシールド・フォースだけではなく、スクロールしてくる地形そのものが敵の攻撃を防ぐ手段になっています。とりあえずの安全地帯から先の状況を伺いつつ自分のタイミングとインスピレーションで先の行動を決めます。戻り復活で繰り返しプレイしているとき、そういった状況が数多く現れます。形は違いますが、スペースインベーダーのゲーム性と同様な場面が連続しているように思えます。

●グラディウス
敵の攻撃の隙間を縫って上へ行くか、下に行くかそれとも前か?

●R-TYPE
地形の先に敵が居る。ゆっくり前進か、フォースを撃ち込むか?

時代と共にゲームを取り巻く環境が変わり、それに伴い求められるゲームも変化し続ける中、今後どのようなシューティングゲームがヒットするのかだれにも分かりませんが、過去の例を見て得られるものは大いにあるでしょう。

現代のゲームで「戻り復活」が少ないワケ

余談ですが、現在のゲームで「戻り復活」が少ない理由として、作る手間もありますが、昔と今の筐体の違いが挙げられます。昔は二人で遊ぶ場合、テーブル筐体を挟んで向かい合わせで座り、片方がミスをしたら相手がプレイする番になり片方は待つという交互プレイでしたので、必然的にある程度それまでのゲーム進行を再現できる「戻り復活」を採用したゲームが多かったのです。現在では、二人分のレバーとボタンが隣り合わせで設置されているアップライト筐体がほとんどなので、二人でプレイする場合は同時プレイになり、片方がミスをしてもゲームが中断される事無く「その場復活」になります(中には二人同時プレイでは「その場復活」、一人でプレイする場合は戻り復活になる雷電のようなゲームもあります)。ゲームの仕様はそういった理由で決められる事も有ります。

向かい合わせに座るの図 環境かゲームの仕様を決める

次回予告 次回のキーワードは「合体はロマンだ!」。『テラクレスタ』を中心に『ムーンクレスタ』、『ギャラガ』などを題材に"合体"というギミックについて考察する予定。藤野社長いわく「5機合体して火の鳥って分かりやすくて最高だよね、『テラクレスタ』」。さてさて、どんなお話になるのでしょうか。乞う、ご期待!!(編集部)

ウメハラコラム 道

プロスポーツの選手が、いっけん畑違いの書物や他分野の達人から、役に立つことや知識を積極的に会得しようとすることはよく聞く。プロの対戦格闘ゲーマー、ウメハラの場合はどうなのだろうか？ 今月はそんな質問だ

●今月の質問●

対戦格闘ゲーム以外の勉強や情報収集はしている？

（質問者 M.Gさん）

ウメハラ

モリカワ

成功者や達人の言葉は、全ての場合において参考になるものなのだろうか？
対戦格闘ゲームの場合、ゲームプレイの中でその言葉を活かすことはできるのだろうか？

いよいよ稼働！『スパⅣ AE』ウメハラの第一印象は？

モリカワ（以下モ）：今回はけっこう質問が来たみたいだね。

ウメハラ（以下ウ）：レバーに釣られたんだろ。

モ：まあ、明らかにそうですよね（笑）。

ウ：質問に答える前に、編集からアーケード版『スパⅣ AE』のユン、ヤンについて触れてほしいとのことです。

モ：あーそうか、もう稼動開始が近いもんね。

ウ：そういうことみたいですね。今回、機会があって編集部で少し触っただけで、あんまりプレイしてないから、詳しい事はわからない。だけど、両方とも『ストⅢ 3rd』とほぼ同じ操作性で、かなり出来はいいよね。

モ：そうだね。いぶきもそうだけど、『ストⅢ』キャラの操作性はかなりいいよね。

ウ：『ストⅢ』シリーズをやっていた人ならわかると思うけど、ユンとヤンは機動力と接近戦の強さが売りで、そのあたりは『スパⅣ』でも健在。しかも、かなり強いんじゃないの？ これ（笑）。

モ：確かに（笑）。ブロッキングの無いゲームで雷撃蹴は強いよね。

ウ：しかも、コマンド投げあるし、対空強いし、ウルコン使えるし……。俺ユン、ヤンにするわ。

モ：マジで!?（笑）。まあ、いいと思うけど。

ウ：それ以外だったら、家庭用からの追加キャラを中心に大幅な調整が入ってそうだから、その中から選ぶのが楽しそう。

『スパⅣ AE』でウメハラが選ぶキャラは？ だれもが気になるところだか……。

モ：ふーん。ハカンとかも使う可能性あるの？

ウ：強きゃね。

モ：いいですね（笑）。

人の意見が参考になることはあるのか？ ウメハラの場合

ウ：んじゃ今月の質問いきますか。レバーに釣られた多くの人の中から、見事選ばれた質問は……。

モ：いやいや、そういう言い方は（笑）。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

【質問】

さまざまな分野において成功した方には、自分の専門とする分野だけではなく、似ている分野や全く関係のない分野の知識も幅広く取り入れている方が多くいらっしゃいます。

ウメハラさんも対戦格闘ゲーム（やその他のゲーム）以外で、独学で勉強や情報収集をなさっていることはあるのでしょうか。

また、それが対戦格闘ゲームにおいて、これらの知識を活かされた経験はあるかお伺いしたいです。

（兵庫県　M.Gさん）

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ウ：で？ どう思います？ この質問。

モ：いやーこれは個人的にも興味ある質問だなー。いいテーマなんじゃないですかね。

ウ：そうね。やればできるんじゃん。もっと早く送ってこいよ。

モ：いや、最近感じた事かも知れないでしょ（笑）。

ウ：このタイミングでかー？ レバーだろ。どう考えても。

モ：いいから早く質問に答えろよ。

ウ：十代のころはかなりいろいろな人の意見を参考にしてたよ。

モ：へー。例えばどういう分野の人？

ウ：スポーツ選手とか、将棋や麻雀の人とか、漫画家とか。

モ：へー、それで自分の考えが変わるような人っていたの？

ウ：いない。

モ：えっ？

ウ：いや、だから、いない。

モ：そんなことねーだろ。だれか居たんじゃないの？

ウ：いやーいないね。体や脳の仕組みに詳しい人の意見は、なるほどーって思うけど、それは知識だからね。考え方で感心する事はまず無い。まっ、有名な人たちも大した事考えながらやってるわけじゃないってことよ（笑）。

モ：言うねー。大丈夫かそんなこと言って（笑）。

ウ：事実だからしょうがない。ただ、共感することはしょっちゅうある。分かる分かるってな感じで。

モ：あーなるほど。

ウ：誤解のないよう言っておくと、考え方で感心することが無いからといって、その分野における、その人の能力が低いというわけじゃないよ。哲学じゃないんだから、そこは別問題。

モ：それって、前回のテーマにも通じるところがありそうだね。

ウ：おっ！ 分かってんじゃん（笑）。才能っていうのは、その人の人格や意識とは関係なく存在してるものだからね。ジャンルによっては、なーんも考えなくても成功しちゃう人もいる。まあ、そういう人の場合、いい指導者は必要なんだろうけどね。

モ：なるほどなー。じゃあ、ウメハラの場合、本とかで他人の考え方に触れてもあまり意味は無かったって事？

ウ：戦略、戦術という意味ではね。でも、確認作業という意味では役に立ってる。ちょっと迷っているときなんかに、ほかの人の意見を聞いて「あーやっぱり、これで良かったんだな」って思う事で迷いが消えるからね。一つの事を長く続けるうえで、そういうリフレッシュは大事だよ。漫画家の人の意見も参考にしたりするのは、そういう理由。

モ：納得はいったけど夢が無いよなー。深い考えを持っていたとしても、強さには影響ないってことだもんね。

ウ：まあね。大きな差にはならない。でも、深い考えを

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site
http://www.daigothebeast.com/

持つことは大事だと思うよ。
モ：そうなのかなー。
ウ：うん。例え話をしようか。人の話を聞いて感心することはまず無いって言ったけど、実は最近けっこう感心する事があった。
モ：おっ！　面白そうじゃん。だれ？　だれ？
ウ：何かの記事で、大相撲の横綱・白鵬のインタビューを見たんだけど、あれは結構心に響く内容だった。もちろん、それを読んだからといって自分のプレイなどには何の影響も無い。でもさ、最近、相撲界はイメージ良くないじゃん？　そんな中、横綱である白鵬が人を感動させるような発言をするのってすごく意味があるよね。どんな競技だって人に認めてもらったり、興味を持ってもらえているから成り立ってるわけじゃん？　そういう意味でその記事での白鵬のような発言は、そのジャンルを救う可能性をもっているよね。これって、ただ強いっていう事よりもはるかに大事な事だよね。だって、そのジャンルが無くなったら、強いも何も無いわけだからね。
モ：なるほどなー。確かにそうだ。
ウ：それと、深い考えを持っている人は新しい物を生むよね。格ゲーでいえば、新しい技術であったり、新しい戦略ね。格ゲーの攻略には特許なんて無いから、新しい物を生んでも真似をされたら、強さで大きな差をつける事はできない。でも、新しい物を生み出している人からは自信があふれてるよね。オーラってやつ？（笑）　この自信は人が生み出したものを真似しているだけの人には無いものだよ。
モ：ちゃんと意味があるって事ですね。では次の質問いきましょう。
ウ：はい。

【質問】
はじめまして。ウメハラさんはゲームをプレイしていて、挫折したことはありますか？
僕は今、挫折中なんですが、何やっても結果がついてこなくて困っています。
（住所不明　H.Sさん）
※投稿時のメールアドレスで編集部まで住所をお伝えください。

「努力が報われない」その理由を突き詰めると見えてくること

ウ：そもそも挫折の定義は？
モ：何か目標を立てて、その目標を達成できなかったら挫折なんじゃない？
ウ：あっそうなの？　そういうことならしょっちゅう挫折してるけど（笑）。てっきり、自分が望むものをあきらめることが挫折だと思ってた。
モ：言われてみれば、そっちの方が正しい意味かも。この人は挫折という言葉をどういうふうに捉えてるんだろ？
ウ：文章を読む限りだと、努力して結果が出なければ挫折だと考えてるみたいね。つーか挫折中ってなんだよ(笑)。ずいぶん軽いよな。まあ、でも良かったじゃん。質問採用されたよ。目標達成できたんだから、挫折中じゃないね（笑）。
モ：確かに（笑）。ちなみに、ウメハラの言う挫折の定義だと挫折の経験は？
ウ：皆さんご存知の通り、未体験です。
モ：うぜぇ。
ウ：まあ、挫折の定義は置いといて、努力して結果が出ないことなんていくらでもあるよ。
モ：でも、日本人って努力は必ず報われるもんだと信じている人が多いよね。
ウ：うん。ところが、結果なんてものは大抵運が大きく絡むからね。結果が出続ける時期もあれば、その反対もある。何だってそうでしょ？　例えば、良い作品を生んだって時代や国、周りにいる人や、タイミングが悪けりゃ評価されないんだから。それらの要素をすべて計算するのなんて人間には到底無理。だから、成功者ってのは、綿密に計画してすべて計算通りみたいに見えるけど、実際は運が良かったというのが最大の理由なんだよね。
モ：それは俺も同じ意見だな。結果は本当に運だなって思う。才能や生まれも運だしね。
ウ：そうそう。だから、よく「結果を出せっ！」って言う人居るじゃん？　ありゃ最悪。何も分かってない。指導者失格だし、仮に本人が結果を出した人間だったとしても、自分の幸運に感謝してない大馬鹿者ですね。
モ：言いますねー（笑）。そこまでハッキリ言うと気持ちいい。
ウ：とはいっても頑張ってるときって、結果欲しくなっちゃうんだけどなー（笑）。最近でいうとオンゴッズは残念だったなー。珍しくカんじゃってるのが自分でも分かってたもんな。あれじゃ勝てねーよ。
モ：へー、ウメハラでも、いまだにそういう気持ちになるんだね。確かに、いつもと動き違ったけど。
ウ：わかっちゃいるけど、感情の問題だからねー。割り切るのは、やっぱり難しいね。でも、大きく反省して、最近は大会でも、納得のいく動きになってきたけどね。
モ：じゃあ、最後にこの人にアドバイスありますかね？
ウ：そうねー。何度も言うように、絶対に結果を出すってのは無理だよね。もし、そういう考えでやっているなら心の病だね。まあ、たまに俺もその病気にかかるけど（笑）。頑張ったのに結果が出なければだれだってショックを受けるけど、大事なのは、そこから立ち直るスピード。俺は立ち直るの早えーぞー。試合負けた直後に五時間位対戦してたからな（笑）。
モ：過ぎたことはしょうがないし、切り替えて前向きに、努力し続ける課程に充実感を感じるべきだよね。結果にしか価値が無いという考えも寂しい気がするしね。ありがとうございました。

今月のウメハラ

先月号での報告の通り、11月のウメハラは世界を飛び回った（先月号締切り後に、11月20日開催の“NorCal Regionals”の参戦も急遽決定！　ウメハラは11月すべての週末に、海外の大会へ参加というドトウの一カ月を過ごすことに）。この号の編集をしている段階では、“NorCal Regionals”、そして先月号でもお伝えした11月26日、中東のクウェートで開催される“K.O.”いずれも終わっていないが、きっと素晴らしい活躍をしてくれるに違いない（HPで大会結果がチェックできる予定。興味のある読者はこちらにアクセスしてみよう。“NorCal Regionals”→=http://norcalregionals.com/　“K.O.”→http://www.topdark.com/vb/forumdisplay.php?f=47）次号以降、ウメハラによる海外遠征の感想もコラムで読めるかも——!?

さて12月のウメハラだが、11月が超ハードスケジュールだったこともあり、海外遠征の予定は無し。欧米では、クリスマスシーズンに突入し、大きな大会の開催を控える傾向にあるという事情もあるようだ。
したがって、国内での活動がメインになるか、神出鬼没のごとく突然国内のイベントに現れることがあるかも!?　こちらの動きも期待したいところ。今月もウメハラから目が離せない。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！　コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー“FightStick Tournament Edition”を。また、メインでなくても簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。
募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで
■ハガキの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで
いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢を明記の上、送ってください。

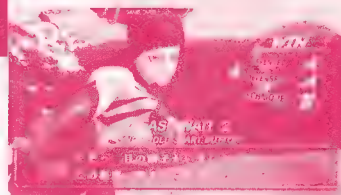
『スパⅣ AE』がゲーセンを熱くする！大会モードで闘志を燃やせ！

『スーパーストリートファイターⅣ AE』(以下『スパⅣ AE』)では、オペレーター主催の大会運営をサポートする「大会支援モード」が追加されている。このモードでは、1P側筐体の固定、リザルト画面の表示を任意に維持できる機能、対戦ログの確認、1戦終了ごとにランキング画面に移動など、スムーズに大会を運営できる機能が満載。今冬は「大会支援モード」が、ゲームセンターの大会を大いに盛り上げるに違いない!!

試合前のステージセレクトが可能に。キャラクターによっては、保護色となるステージも存在するので、ステージセレクト権をめぐるじゃんけんが勃発するかも。

リザルト画面を一定時間表示し続けられるようになったことで、勝敗のスコアをつけやすくなっている。リザルト画面はスタートボタンでスキップ可能だ。

ネモ×よるよるが言いたい放題!?『スパⅣ AE(アーケードエディション)』ぶっちゃけプレイインプレ！

本誌ライターのよるよると、強豪プレイヤーのネモが『スパⅣ AE』のプレイインプレッションを対談形式でお届け。二人が注目するキャラクターは!?

『スパⅣ AE』といえば？

よるよる　どうですか『スパⅣ AE』は！？

ネモ　ユン、ヤンが想像以上に面白いね。ヤン使いたいなーと思ってたけど、実際に触って、メインキャラクターにするのもありかなと思ってるよ。

よるよる　ユン、ヤンはかなり面白いね。技の用途も分かりやすいものが多いし。

ネモ　テクニカルなキャラクターなのかなと思ってたけど、基本となる立ち回りやコンボはそんなに難しくないね。『スパⅣ AE』でゲーセンデビューしようとしてる人にオススメだよ。二人とも、使いやすい対空技を持ってるから、防御面も信頼できる。あなた、すぐ飛んでくるから落としやすかったですよ(ニヤニヤ)。

よるよる　100回くらい対空された気がする……。雷撃蹴があると、ついついノリノリで突っ込んでしまうんだよな……。コンボ決めたいしさ……。

ネモ　コンボや連係は面白いよね。ユンのEX絶招歩法は、ガードされて有利、ヒットしたら揚炮で追撃できるとか、すさまじい技だなと思ったよ。

よるよる　いやいや、蟷螂斬も強いじゃない！中足にキャンセルがかかるから、フェイロンの烈火拳とはまた違った、横押しの強さがあるよ。まぁ、ユンもヤンもそんな風に言い合える"面白い"強みがあるということで、いいか(笑)。

ユン・ヤン対決でバレバレのジャンプをネモに穿弓腿で落とされ続けるよるよる。試合の後半は無敵技が飛び交う泥仕合に……。

旧キャラクターの調整について

よるよる　アルカディアの読者が気にしてることに、旧キャラクターの調整があると思うんだけど。ネモ的にはどうだった？

ネモ　家庭用『スパⅣ』をやり込んでいる人にしか分からない細かい調整点が多いかな。マニアックだけど、そのキャラクターの使い手からするとうれしいものが多かったり。逆に、この技強すぎたから弱くなったのも仕方ないなってのもあるね(笑)。ただ、家庭用『スパⅣ』での練習が活きる調整にはなっているから、家庭用で遊んでる人も、すぐにアーケード版を楽しめると思うよ。

よるよる　注目のキャラクターは？

ネモ　まず『ストⅣ』、『スパⅣ』で使ってた春麗かな。強すぎる部分が少し削られてるけど、まだまだ強いと思う。あと、ホークとハカンが気になる。強いかどうかは分からないけど、強化されてる部分が多いから、

『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け！

Q ●『スパⅣ AE』では、調整が500個以上も！ 対戦の感覚や戦術が大きく変わりそうなキャラクターもいますね。そこでお伺いします。今回の調整にあたっての「テーマ」をズバリお聞かせください!!

profile

小野P　この『スパⅣ AE』は、皆さんの「声」が原動力となり、開発・販売が決定されたタイトルです。「永く楽しむ」、「バランスにトゲを入れる」、「ヒールキャラが居てもいい」と、この指針で開発を進めてきました。ただ、いろいろな状況が影響して、いつ次のアーケードタイトルを導入できるかが分かりませが、ズバリいま一度「再構築」というキーワードで作りあげたのが『スパⅣ AE』です。これで再びさまざまなドラマを引き起こす事を期待しています。ユン/ヤンという、PS3版/Xbox360版では参戦しなかったキャラクターも登場しますし、彼らが新しい動乱を作ってくれる事もほのかに期待してます。『ストⅣ』で構成されたプレイヤーの絆をさらに『スパⅣ AE』で築けたらとも思っています。『スパⅣ AE』でのイベントも公式大会を含めていろいろ考えたいですね。

本当に皆さんには、Ⅳシリーズを作らせて頂いた事を感謝しています。そして……次は10年後の『Ⅴ』にお会いできればいいですね。

使い手によっては結果を出しやすいんじゃないかな。
よるよる　ハカンとホークは確かに、強化が目立つね。近距離戦がメインになるキャラクターは、苦戦しそうな気がするよ。
ネモ　俺らは投げキャラ使わないから、あんまり強いと困る部類の人間なわけですが（笑）。
よるよる　おれは日ごろのゆとりあるプレイのおかげか、コマンド入力や目押しに自信が無いから、元を使えなかったんだけど、今回はよるよる元として戦うかもしれんね……。見た目とか雰囲気がすごい好きなんだよ、このキャラクター。
ネモ　元はターゲットコンボの追加が大きいよね。かなり使いやすくなってると思った。かといって、『スパⅣ』の職人技が生きる場面もあるから、お手軽キャラクターではなさそうだけど。まぁ、言えることは、あなたには難しいと思いますよ、元。ほら、すぐ飛びたがるから……。今までどおり空中制御の多い豪鬼がいいと思いますよ。
よるよる　くっ……。

ハカンとホークは強化点が多い。飛び道具に対抗できる技が追加、強化されているので、評価が上がることは間違いない!?

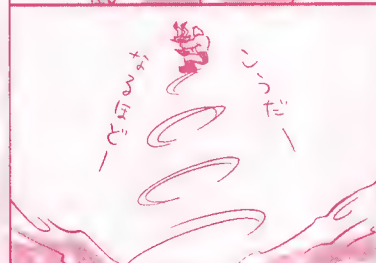
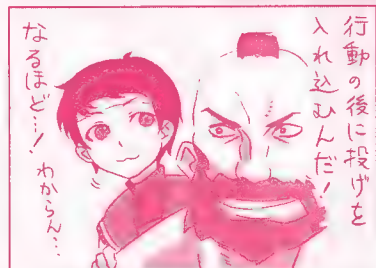
『スパⅣAE』プレイヤーへ

よるよる　これから『スパⅣ AE』が各地のゲームセンターで稼働することになるんだけど、プレイヤーたちに何かメッセージはありますか？
ネモ　さっきも言ったけど『スパⅣ』ベースなので、家庭用での練習は無駄にならないと思うので、発売までは家庭用を触っておくといいかも。あとは、ユン、ヤン、俺はかなりいいキャラクターだと思うので、オススメしておきます。
よるよる　『スパⅣ AE』では春麗からキャラ変えしたネモが見られる？
ネモ　その可能性はあるね。新しいキャラクターを触ってみたいっていう気持ちは強いし。ヤンの二択のかけ方が自分には合ってるかなと思うし。ユンも使ってみたいけど、幻影陣の難しいコンボとか出てきたら、困りそうだし（笑）ユンは目押しの得意な人が使うと、かなり強そうだね。
よるよる　目押しといえば、俺、みたいなところあるし、おれはユン使いを目指そうかな。
ネモ　目押しミスってノーマル絶招歩法、何回ガードされてたと思ってるの……。
よるよる　まだ数回しかプレイしてないから！　稼働したらもっとうまくなるんだ！

元はヒット確認をかけやすいターゲットコンボが追加されたことで、使いやすさが大幅に向上。惨影を決められるポイントが増えた。

どのキャラクターをプッシュ？

よるよる　ズバリ『スパⅣ AE』、ネモ的にはどのキャラクターがオススメでしょうか？
ネモ　稼働して対戦数を積んでみないことには分からないけど、新キャラクターのユン、ヤンは強いと思うな。火力が高くて、固めも崩し、対空まで持ってるし。不安要素は体力の低さかな。旧キャラクターでは、リュウ、フェイロンが強そう。
よるよる　フェイロンは家庭用『スパⅣ』でも強かったキャラクターだけど、弱体化らしい点がほとんど無いし、通常技に至っては強化されてるからね。
ネモ　リュウはダルシムやブランカみたいな苦手って言われてるキャラクターがマイルドな強さになったことで、相対的に「強い」って評価されそうかな。ただ、全体的なバランスは家庭用『スパⅣ』よりもさらに良くなってるよね。
よるよる　いろんなキャラクターと対戦できるだろうから、盛り上がるだろうなぁ。
ネモ　そんなわけで、稼働したら、俺のヤンと対戦して盛り上がりましょう。
よるよる　なんですか、その、俺をカモる気満々のオーラは……。コリ返してから挑みます……。

マンガ　春人　http://ameblo.jp/treow/

ここぞというときの『スパⅣ』用語

■**当て投げ**：技をガードさせたあとに投げを狙うこと。『スパⅣ』の投げは発生が早く、当て投げが強力なガードの揺さぶりとして機能する。ザンギエフなどのコマンド投げを持つキャラクターはこの攻めがより一層強力だ。

i♥ストⅣ部

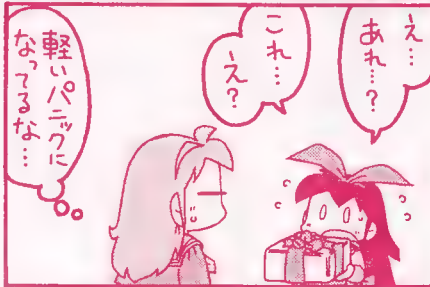
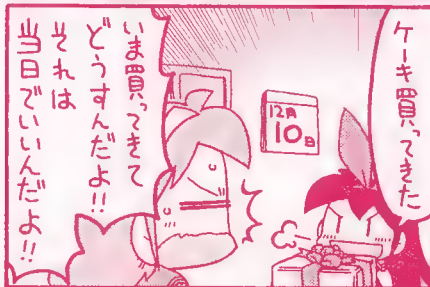
まじん　ついに、iPhone/ipod用『ストⅣ』にもサガットが参戦しましたね。
よるよる　ついに来てしまいましたね。アーケード版『ストⅣ』最強キャラクターにして、俺の魂のマイ・フェイバリット・キャラクターが……。
まじん　あんた強さしか考えてないでしょ……。『スパⅣ』でサガット使ってるの見たことないよ。
よるよる　俺のイメージが悪くなるでしょ！　まぁ、サガットは使っていて楽しいよ　そしてそして、サガットが追加されるのと同じタイミングで、「アーケード待ちうけ」が追加されましたね！
まじん　一人で遊んでるときに乱入とか来ちゃうんでしょ。対戦がより一層盛り上がりそうだよね。会社のまだ見ぬライバルが乱入してきたりとか。
よるよる　仕事中に乱入がきて、それが偉い人で、こいつも仕事さぼってんのか……、とかで仲間意識が生まれて新たな展開がありうるかもしれない！
まじん　その展開は無いだろ……さすがに。

「ついにサガット参戦」の報せに、よるよるとまじんの闘志がいっそう燃える！

Web版「うごくねおぢおさん」も大好評!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々

メリーえすえぬクリスマス!!

ねおぢおさん

[メリークリスマス]
11月の上旬から日本の街は、早くもクリスマスムード。一年で一番ハッピーなこの季節に気がはやるねおぢおさんの気持ちも分かろうというもの。

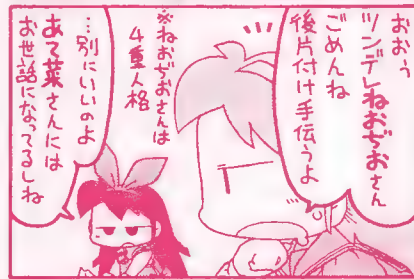
IKaPlofile　ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

かっこいいケーキ

[おこづかい]
80年台アイドルは定期的に「彼女のお給料はたったの○○円!!」なんて記事が出ていたもの。今そんな記事が出てもだれも信じたりしないかも。でも、ねおぢおさんのおこづかい制はガチです。

ナイスフォロー

[忍びのテクニック]
「技名を叫びながら必殺技を放つ」、「ばくれつきゅうきょくけん」、「タイムスリップして要塞破壊」など、まったく忍んでいないのが特徴。……というか、「忍びのテクニック」とわざわざ宣言してメールを打っていることからも、それがうかがえようというもの。

苦労人

[ツンデレねおぢおさん]
ねおぢおさんの体調が悪くなると出現するという説もアリ。

[ワリカン]
いきなり他事務所の子をパーティに呼び出してワリカンにしようというあて菜さんはけっこう剛の者。えすえぬ家をささえる敏腕マネージャーさんなのです。

えすえぬNEWS 新キャラの予感!? デコさん登場!!

読者投稿から産まれた新キャラクター、「あるふぁさん」が得意の忍術で大暴れ中の「えすえぬ家の人々」。そこにまた、レギュラーメンバーとなりそうな熱き魂が名乗りを上げた！　その名も、「デコさん」。さっそく、IKa氏が今号のどこかでうなりを上げて漫画化に成功している。読者の方々はぜひ、彼女の雄姿の発見にチャレンジしてみてほしい！

当コーナーでは引き続き、ねおぢおさんの愉快な仲間たちを大募集！　応募は月刊アルカディア専用の投稿用メールアドレス、**postarcadia2009@arcadiamagazine.com**のほか、巻末にあるA-Froや郵送でのあて先でもOK！　「いつもおなかが減ってる、がろうさん」、「常に斜め上から目線のびゅーぽいんとさん」なんて文字だけでの投稿も大歓迎！　ふるってのご応募、お待ちしています！

(東京都／森本マイヤーさん)

必殺技はテコジャンプ！　そして好きな食べ物はシイタケ！　早くもシイタケはもう忘れてやれよという声が業界各所から出たとの噂。

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ **http://ikapani.blog55.fc2.com/**

俺にゲーム

「初めて『ゼビウス』で1000万点到達のカンストを達成した」人物として知られ、ゲームメディア黎明期にライターとして活躍した大堀康祐氏（当時の名前は「うる星あんず」）が登場！　アーケードゲームブームの始まりを知る大堀氏が語るのは「ナムコ愛」だ！

'79年～'80年代前半のナムコゲーム

●ギャラクシアン　●パックマン
●ゼビウス

© NBGI

今月のゲーム野郎
株式会社マトリックス　代表取締役　**大堀康祐**

昔のナムコゲームを遊んだことがない人には、今回紹介したゲームや『ギャラガ』、『ディグダグ』辺りをプレイしてほしい。

僕とナムコ（現バンダイナムコゲームス）の出会い　『ギャラクシアン』からすべてが始まった

「ゲーム会社の中でどこが一番好き？」と尋ねられたら、僕は迷わず「ナムコ（現バンダイナムコゲームス）、それもビデオゲーム黎明期から80年代まで……」と答える。なぜ好きなのか？　それにはいくつかの理由がある。まず、そのきっかけについて話そう。

僕は今44歳。ゲーム界最初のブレイク「スペースインベーダー」ブームを実体験し、その後、日本のビデオゲームの誕生と成長に沿って育った世代だ。

「スペースインベーダー」に初めて出会ったのは小6の時。今までに無い「新しい遊び」にただただビックリし、2時間ほど見入っていたのを今でも覚えている。もちろんすぐにその虜になった。

「ビデオゲームってすごい!!」。魅了された僕の興味は広がるばかり。やがて、休みには自転車で3駅くらい先まで遠乗りし、いろいろなゲーセンをハシゴするようになった。しかし、休日のニューゲーム探しはあまり良い成果は見出せなかった……なぜなら、つぎつぎ設置されるゲームのほとんどはインベーダーをほぼ模倣した「インベーダークローン」と呼ばれているものだったからだ。当時は映像・ゲームに対しての著作に関しての概念が乏しく、多数のゲームメーカーからインベーダーのコピーが登場していたのだ。

「元祖TAITOのインベーダーを超えるゲームは無いのかなぁ……」。新ゲーム探しを半ばあきらめたころに入ったゲーセンでその考えを大きく覆す出来事があった。ナムコ「ギャラクシアン」との出会いだ。インベーダーしか知らない人間が初めて「ギャラクシアン」を見た時の衝撃は本当に計り知れないものがあった。

想像してほしい。単色単調な動きのゲームしか見たことなかった人間が「流れる無数の星をバックに、放物線で攻めてくる、3色で描かれたエイリアン」を見た時の衝撃を。同時期のタイトルと明らかに異質の凄さが伝わる作品だった。それまで、「ちょっと違ったアプローチでゲームを創っている会社」というナムコへの認識は、「ギャラクシアン」で「他よりも1歩2歩先を見て物創りをしている会社」という認識に大きく変わったのだった。

この出会いがナムコを大きく意識するきっかけになったのだった。

ビデオゲームの面白さを伝えたいという気持ちが一冊の「伝説の同人誌」を生み出した

当時のアーケードゲームメディア事情

今回、本コーナーで執筆いただいた、大堀康祐氏は、古いゲームファンには「うる星あんず」「大堀師範代」などの名前で知られている人物。本文でも触れられた電波新聞社「マイコンBASICマガジン」（通称ベーマガ）や、テレビ番組出演などの活動を覚えている人も（弊誌読者なら）多いのでは？

ここで、本文でも触れられた電波新聞社のパソコン誌「マイコンBASICマガジン」という雑誌について簡単に補足。80年代前半当時は各家電メーカーからホビー用途のパソコンが数多く発売されていた時代。出版界でも数多くのパソコン誌が刊行されていたが、同誌はパソコン情報誌でありながら、最新のアーケードゲーム情報にも力を入れていたことで知られる。大堀氏が語った別冊付録「スーパーソフトマガジン」（のちに本誌でコーナー化）は、『マッピー』『ゼビウス』といった当時の人気ゲームの攻略を掲載（いずれもライター時代の大堀氏の記事）。高得点の獲得法、マップ掲載、AMショーレポートなどの内容でいわばゲーム雑誌のフォーマットを作り上げた始祖的存在といえる。また、全国の主要ゲーセンでのハイスコアランキングを全国的に始めたのは同誌が最初だ。

ゲームメディアやゲーム同人誌、アーケードゲームのカルチャーは前例の無いところから始まった。現在に通じる道を拓いた当時の関係者諸氏に弊誌から最大級の敬意を表したい。（編集部）

今回登場したゲームのスペック　操作方法：1レバー＋2ボタン

「予想通りの面白さ」その予想すらも裏切る革新的なゲームが現れた

この出会い以降、僕のビデオゲームの遊び方も大きく変わった。それまでは「何点取れる？　何面までいける？」という単純な興味で楽しんでいたのだが、「このゲームはここが新しい。どのゲームのどのアイデアの派生か？」など、分析を始めていっそうのめり込んでいったのだ。

ゲームのことばかり考えて中学生活を送る中、「ナムコファン」になるのを決定付けた出会いがあった。アーケードゲーム『パックマン』だ。大ヒットしたのはアルカディア読者諸兄にはいまさら説明も無いだろう。既存のゲームには無いキャラクター色を強く打ち出したデザイン。単に色だけでなく、性格も異なる追跡アルゴリズムを備えたキャラクター。パワーエサで攻守が変わるゲーム性。『ギャラクシアン』以上に革新的なゲームだった。もちろん、見事にハマってしまった。

その後ナムコのゲームは出す新作が次々とヒットすることになる。『パックマン』以降のナムコの快進撃はすさまじく、これら一連の作品を通して、僕はもとよりゲームファンは、ナムコ＝一歩先を行ったクールなゲームメーカーという認識を新作ごとにさらに強く持つようになっていった。

ただ、まんべんなく完成度が高かったがゆえに悲しきかな、ナムコのファンは新作が出た際には「予想通り面白かった」と思ってしまう状況になっていった。

そんな中、ナムコファンの「予想通りの面白さ」をいい意味で大きく逸脱する作品が'83年に登場した『ゼビウス』だった。

このゲームが他の作品と大きく異なっていた点は「リアリティ」と僕は思っている。特筆すべきはグラフィックだ。それまでのゲームが物を外形で平面の記号として描いていたのに対し、同系色7色をグラデーションで配色することにより、陰影で物を立体的に表現することに成功している。例えるなら、原色が多い当時の他作の画面が「クレヨンで描かれた絵」ならば『ゼビウス』の画面はさながら「写真」が表示されているのでは？（大げさだが）と錯覚してしまうほどのインパクト。さらに物語設定、隠れキャラクターなど後のゲームに大きな影響を与えることとなる数々の新しい試みが施されていた。これら既存のゲームに無かった要素がナムコファンをさらに引き付けた。

そして、『ゼビウス』の攻略・分析要素は新たに別の副産物を生み出すことになる。さまざまな濃いファンの中から、独自の攻略法や分析要素を載せた同人誌が多数現れたのだ。かく言う私も作った一人。既存のナムコゲームにはまった以上にゼビウスに魅了され、その素晴らしさを伝えたく同人誌を作ったのだった。

同人誌「ゼビウス1000万点への解法」を作った理由

話は少し戻る。『ギャラクシアン』との遭遇でゲームを分析・掘り下げて遊ぶようになって以降、プレイ後は攻略だけでなく自分の見解などを私的にまとめることを始めていた。当時はワープロやPCは無かったため、手書きで1部だけの制作だったが、『パックマン』『ギャラクシアン』『ギャラガ』などを題材に作り、学校のゲーム仲間に渡していたことを記憶している。

作って渡すことを積極的にしたのはなぜか？　いくつか目的はあったのだが、最大の目的は、自分の大好きな世界「ビデオゲーム」を人々に理解してもらいたいからだった。当時、ゲームセンターは不良の温床というレッテルを貼られていた。世間ではあまりに理解が無かったのだ。

その気持ちのピークに出会った『ゼビウス』。既存のナムコゲームとも一線を画すこのすごいゲームをもっと多くの人に知ってほしい。そう思い、当時、高田馬場にあった『ゲームブティック高田馬場』の常連仲間と意気投合しこのゲームの攻略本を制作することになった。ゲームの攻略自体はほぼ終わっていたものの、いざ書くに当たって、高校生の僕が気がかりだったのが「著作権などの権利問題」。インベーダークローンにいい気分がしなかった分、いくら同人誌でも、無許可で作るのは自分のポリシーに反する。だから、同人誌が作りたい旨を正式にナムコに説明し、了解を求めようと考えた（今考えればかなり無茶な高校生である）。代表電話に電話を入れて旨を説明すると、「一度会いに来い」とのことだった。

『ゼビウス』1000万点達成を録画したビデオを持って蒲田までうかがい趣旨を説明すると、「ナムコとしては子供を訴えるつもりは無い、好きにやってよし」との回答。逆にビデオで興味を持っていただき、開発者と会わせてもらえることになった。

当初、本は攻略法のみで構成する予定だったが、開発者の遠藤雅伸氏（元モバイル＆ゲームスタジオ会長）に会い、制作にまつわる話を聞かせていただいたことで、裏設定のストーリーやさまざまな未公開な内容も盛り込むことができた。

やがて発売までこぎつけたその本、「ゼビウス1000万点への解法」（通称ゼビ本）は、初版100部をたった1店舗のゲームセンターに販売したにもかかわらず初日に完売、最終的には重版に重版を重ねて3000部を超えた、当時としては破格の販売冊数だった。振り返ると、当時のナムコは我々ファンに対して非常に好意的であった。たぶんゲームという若い産業をユーザーとともに育てていくほどの懐深さを持って接していてくれたのだろう。この点も僕がナムコを好きな理由のひとつだ。

同人誌からゲーム誌メディアへ　その経緯

「ゼビウス1000万点への解法」は出した直後から「追加は無いのか？」などの問い合わせが多く寄せられた。やがて、その反響は、やがて「人気ゲームの攻略本が出て評判に」といったような内容でその存在が週刊誌にも取り上げられるほどに。興味深かったのは、その記事の中で「著名・有名人も『ゼビウス』にはまり、僕たちが作った攻略本を持っている」との記述があったことだった。

『ゼビウス』の人気と、折からのアーケードゲーム人気があいまって、ゼビ本のような同人誌が時をほぼ同じくしてさまざまな人たちによって作られるようになった。同人の相互交流がこのことを足がかりに始まったのだった。今でこそネット掲示板などで簡単に同好の人と会うことはできるが、当時はこのような同人誌の発刊を機に、発行者などの情報から相互に連絡を取り始めるのが通例だった。

当時このような動きを中心に進めていたのは、インベーダーブームを多感な小中学に迎えた僕とほぼ同年代の、昭和40年代生まれの世代。ゲームフリークの田尻氏（後の『ポケモン』の作者）や見城氏（『コズモギャング・ザ・パズル』『カスタムロボ』）・手塚氏（編集プロダクション　スタジオベントスタッフの創設メンバー）などなど、今考えるとそうそうたるメンバー。

このように表に現れた同人に、折からのゲームブームに併せて商業誌の発刊を目論む出版社の意向が重なり、パソコン誌のアーケードゲーム情報コーナーを足がかりに商業誌の活動を始めたのだ。僕や手塚氏たちは電波新聞社の「マイコンBASICマガジン」付録の「スーパーソフトマガジン」の起ち上げを行ない、活動の場所を商業誌に移すこととなる。

なぜ商業誌で活動を始めたのか。たまに聞かれることがある。僕が商業誌を始めた理由は二つ。一つは同人活動の時と同じく、自分の大好きな世界「ビデオゲーム」をより人々に理解してもらいたいから。もう一つが、活動を通してゲームの作り方や業界のことなど何も分からなかった自分に先んじて教えてくれたナムコの人たちや・ひいてはゲーム業界に何らかの形で何か恩返しをしたいからだった。

何年かの商業誌の活動を通して、掲げた二つの目標をもっと果たしたくなった。やがて一歩踏み込んでマトリックスという会社を設立。「ゲーム開発会社」の立場で今現在も業界にかかわり続けている。

ゼビ本余話
～あの「噂」の真相とお詫び～

「ゼビウス1000万点への解法」取材で遠藤氏が好意で見せてくれた資料は「その場で見るだけ」が条件だった。必死に内容を覚えて、後で思い出して書いたため、いくつか事実と違うことを伝えてしまった。

その一つが、以下の話。ファントムやギャラクシアンのキャラクターがROMに残っているというお話の際、「バグが起きたりすると出てくるかも。バグったら何が起こるか分からない。バキュラも256発撃ったら壊れちゃうかもね」という言葉を、メモ禁止の中で「バキュラが256発で壊せる」かのように認識してしまって……皆さんにご迷惑をお掛けしてしまいました。この場を借りてお詫びいたします。

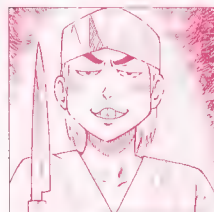
海の王様 猛者通信 ～雪の魔王編～

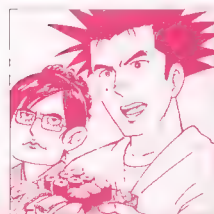
ナイロン20号：ミッドウェー1海鮮2010

官房長官が言うところの不健全な国民であるダップセですが、今回はゲストにライター「伊勢猫」と「げっつ☆先生」をお迎えして、『ダライアスバースト アナザークロニクル』四人同時プレイに興じてみるか。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　海老名ってやたら遠いイメージがあったものの、今の住居からはアラ快適。NKGで、アラ戦艦チャンコールビッグマウス登場キボフ(強引)。

ケソ　キネクトでPS2版ジョジョをリメイクすればポージングアクションが活きるじゃないギャアアン！　マッスル行進曲のリメイクでも可。

タキョス　今回も代打で副職しもでそに出張ってもらって欠席だが、モンハンのリハビリは順調に進んでいるので、心配することは無いぜコラ。

FISH ON：01

頑固一徹 海の王様最強決定戦

Captain Neo.

まさ　スんなわけで、今日は神奈川は海老名にやってきた我らさな。ここ海老名には、タイトーの開発センターが鎮座ましましているっぺれ～。インターグレイやブラックフライ、フィリップソなどはすべてここから出撃したさなあフェフェ。

ケソ　ジオニック社傘下でいうところのホシオカ工場ってワケですNE。

伊勢猫　お、珍しい。ダップセが珍しく時間前にそろっているとは。

まさ　なあに、本気を出せば造作も環太平洋造山帯さね。

でそ　海老名駅からタイトーに行くには、専用の送迎バスに乗らないとたどり着けねえから遅刻厳禁なんだよ。ダップセには3時間前から、5分おきにケータイに催促メールが行くようにしておいたからな(本当)。

げっつ☆先生　タイトーのバスが来ましたよ。見るからにキャッチ・ザ・ハートな雰囲気ですね。

まさ　きっとナンシーより緊急連絡も入るのだろう。

でそ　んじゃ、さっさと乗るか。

～ニトロ使用(byフルスロットリャ)→到着～

ケソ　ヒーハー！　10年ぶりのタイトーだぜ！

まさ　我はちと前に『LoV』の取材で来たがね。

伊勢猫　まさたちは『ダラバー AC』はプレイしたことある？

まさ　我はロケテでやったさね。

げっつ☆先生　PSPの『ダラバー』はやりました。

ケソ　タイトーの四人同時プレイといえば、『ルナーク』しかやったことねっすフヒッ！

伊勢猫　予選落ちのケソは置いとくとして、簡単にルールを説明しておくよ。四人同時で遊ぶときは残機共有制な。1クレジットで2機ストックされるので、四人でやるなら2クレジットでいいって寸法だ。

ケソ　パワーアッペルは、だれか一人が集中してやった方がいいのかな。

伊勢猫　だれかがパワーアップアイテムを取ると、アイテムの周りが発光するんだ。ほかの連中はその光に触れれば便乗できる。まあ、四人同時プレイについての詳細は、今月の『ダラバー AC』の記事を読むといい。

でそ　とりあえずダップセとげっつ、俺で四人同時プレイしてみようぜ。

FISH ON：02

スッポコ地下面 掘り返しの罠

Dream factory USA.

ケソ　ムス。今回は4機種の中から選べるとは……ルナークばりにキャラが多いな。

でそ　だから、いい加減ルナークから離れろよ。

まさ　しかし、ルナークの敵組織も「ベルサー動物保護法人」、いわば物言わぬ動物たちの怒りを沸騰させたのもベルサーの一味だったと予想されるゆえ、無関係とは、あ、いえねう。

でそ　あいつらどんだけ人類に粘着してんだよ。

伊勢猫　ちなみに、新機種の"フォーミュラ"はショットパワーは強いけど、射程が短いから慣れないうちは選ばない方がいいぞ。

まさ　じゃあ、ここは我が率先してフォミるさな。

でそ　待て、俺に任せろ。

げっつ☆先生　いや、ここは僕が。

ケソ　いやいや、ここはわっちが。

まさ&でそ&げっつ　どうぞどうぞ。

ケソ　おいぃぃぃィ！

でそ　んじゃスタート。ポチっとな。

げっつ　おお、やっぱ16:9の2画面、32:9は広いなあ。

ケソ　ぎゃおおおん！　弾が画面端まで届かないっす！　『オメガファイテル』の最強パワーアップ状態を思い出すZE。

でそ　あれよりマシだろ。『オメファイ』のアイアンショット最強形態は、自機1機分しか射程が無いという、シューティングからアクションゲームに変わってしまう特異なゲー

ギョバッ!
『ダライアス』シリーズに出場希望のトットたち

ダップセルスが2秒くらい死ぬほど考えた末に捻出したアイデアを発表しちゃうゾ!

お名前	分類	備考
イトウ	淡水魚	名前は地味だが、昔は幻の魚とされていたサケ目サケ科のトット。最近は養殖モノが管理釣り場に居るゾ。
ブラックバス	淡水魚	ほかのゲームには出まくりだが、ダライアスには未登場。昔、河口湖でムニエルを食ったがウマかった。(イタキョ談)
ジュゴン	ほ乳類	「海の貴婦人」の名称を持つ愛らしい生き物。敵戦艦にするのは罪悪感アリアリ。
アメフラシ	無楯類	いわばウミウシ的な軟体生物。通常弾なら跳ね返しそうだゾ。「私の体はゴムのようなものでしてな」……。
カキ	貝	みんな大好き海の幸。「海のミルク」と称される芳醇な味わいの逸品。うまいゾ～! (アノ人っぽく)
ムツゴロウ	海水魚	干潟に出現する愛嬌のある顔つきの魚。短期間なら陸上活動も可能なんだゾ。たいそうな麻雀好きとか……!?
ナマズ	淡水魚	地震を呼ぶといわれる魚。登場時にはボディソニッコを3倍くらいにするとよい。
イサキ	海水魚	大漁希望で有名。お前ら野球の話もしろよ!
ウーパールーパー	両生類	大昔に大流行した、メキシコサラマンダーの幼形成熟個体。唐揚げなどで食べられるらしいゾ。
カッパ	妖怪	ご存じ、日本の河川に住むとされる妖怪。『大江戸ファイト』、『ピストル大名』などで既に出演済み。
怪竜マンタ	守護神	ムウ帝国の守護神。ダークヘリオスの2Pのような気もするが気にするねえ。
オルバス	ダークストーカー	ザリガニパンチャーズで有名な水の王者。夢の共演に期待したい。
ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロングトット	ドリミッカ超惑星ボス	セガMk-Ⅲ版『ファンタジーゾーン』の4面ボス。魚型戦艦の元祖ともいえる機体である,クラブンガーの多関節は再現が難しかったのかもしれねえ。

ムだったからな……って、アブねえ！　四人同時は自機を見失っちまうな。

伊勢猫　自機の形じゃなくてカラーリングで認識するといいよ。

まさ　ま、1機だけ射程が短くて分かりやすいのが居るがね。

ケソ　えぐっえぐっ。

でそ　よし、パワーアップ取るぜー。

げっつ　らじゃ。おお、この光に触れるだけでいいんだ。

伊勢猫　そうそう。四人同時のときには、できるだけ声かけ合って取った方がいいね。

ケソ　ま、俺はヘッドホン端子にヘッドホンつないで遊ぶので声なんざ聞こえないがね！

伊勢猫　それは一人プレイのときにやれや。

FISH ON : 03
一族豹変！ 性格改変の罠

Apocalypse Now.

ケソ　いやあ、遊んだ遊んだ。

げっつ　多人数プレイはバーストショットの重ねが熱いですね。

まさ　ところで君たち。今回の『ダラバー AC』でも、新登場となる海の生き物が登場したが、まだまだシリーズに登場していない海洋生物は結構おるのではないか、アアン？

ケソ　大抵の有名魚は出尽くしたような気もしますが、まだまだほじくり返せばいろいろとピックアッペルできそうですよね。

まさ　そこでだ！　次回、『ダラバー AC』のバージョンアップがあるなら、ぜひとも出してほしい海洋生物リクエストを持参したはいパン！

伊勢猫　どれどれ……なんか微妙なのばっかだな。てか今日が猛者の取材だっつーことを忘れて、マジに目を通した俺がバカだった。

げっつ☆先生　海の生き物というか、水棲生物のどんづまりを集めやっがってますね。

伊勢猫　しかし、どの魚も未登場の理由が全力で思い浮かぶな。ジュゴンになんて攻撃できねえだろ。

げっつ　罪悪感アリアリ（メスト風）ですよね。

伊勢猫　つーか、シルバーホークと河童を戦わせんなよ！

ケソ　やっぱ尻子玉を抜かれるんですかね。ダラバーのシルバーホークの尻子玉にあたるものといえば……バースト機関をひっこ抜かれるというわけか。こりゃ熱い！

伊勢猫　熱くねえって！

まさ　ちなみに惑星アムネリアの初代ホークはA.N機関、惑星ダライアス謹製ホークはタキオンドライブ、外伝ホークはマイクロブラックホール機関、ダラⅡホークはタキオンドライブ（リビルド）がそれぞれ尻子玉にあたるさね。

編集でそ　無駄な講釈を垂れたところで、この表は没収だ。こんなの直訴したらバースト砲で尻の穴ふたつにされちまうぞ。

ケソ　ひぃス！

FISH ON : 04
戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the ond of the fight.

でそ　やっぱ、多画面筐体のゲームは心躍るな。『ウォリブレ』以来タイトーからは10年間途絶えてたけど、これを期に『奇々怪界バースト』とか多画面モノもどんどん復活してほしいもんだぜ。

ケソ　格闘ゲームでも『カイザーナックルバースト』とか出すといい。

まさ　いや待て『フリップルバースト』の方が先であろう。

げっつ　いやいや、『きらめきスターロードバースト』で、田辺みさこを2画面で楽しみましょうよ。

伊勢猫　どんな判断だよ。

まさ　よし、では景気付けにシースーでも食って帰るかね？

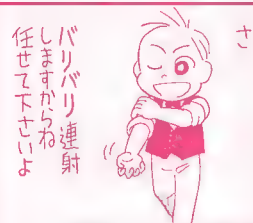
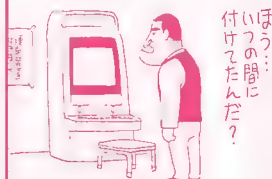
ケソ　頼むぜしもでん。生魚食えないから卵とカッパだけだけど。

でそ　構わんよ。ただし自腹な。

まさ　……フィレオフィッシュバーガーでガマンしておくっぺれ～。

伊勢猫　またこの流れかよ！

～つづく～

素寒貧編集便り

いよいよ本格的な冬に突入したものの、アウターがぼろっちいライダースしか無いという貧ぼっちゃま編集ことイタキョ～である！　パンアレンベルト！　言ってみたかっただけ。いや～マジ今回の取材は俺も行きたかったわ～。『ダライアス』シリーズって、魚好きでゲーム好きの人にはたまらないよね。ちなみに俺がシリーズに登場させたいのは、ノーザンバラムンディかゴリアテタイガーちゃん！　メカ映えしそうでしょ!?

猛者っ子通信

ッププセにやってほしい企画や、やら ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたエレクトリックファンには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町
(株)エンタープレイン アルカディア編集部
海の王様
◎もしくは電子メールにて

アーケードサウンド調査団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP

今月も最新のゲーム音楽情報を調査団団長ピピ子のアンテナはしっかりとキャッチ！　アルバム情報からアーティストへのインタビューまで、幅広い情報を皆さんへお届けします。

今月の「ただいま調査中！！」

いつもよりちょっとだけあわただしい町並みに、きらびやかなイルミネーション。そんなクリスマスにも、団長のアンテナはピピッと反応！　ピピ子サンタからみんなへ、音のプレゼント。

新着！今月のアーケードサウンドアルバムニュース

New! beatmania IIDX VISUAL EMOTIONS -SUPER BEST BOX- 【DVD】

10枚組のDVD BOXで『beatmania IIDX』の軌跡を追ったBEST盤。さらに新規ビデオクリップ2曲を含む秘蔵映像収録DISCを加えた豪華仕様で全266曲を収録！

発売元：コナミデジタルエンタテインメント／発売日：12月22日／収録曲数：全266曲／価格：18,900円（税込）／仕様：DVD10枚組

New! ボーダーブレイク エアバースト オリジナル サウンド トラック 【CD】

現在アーケードで人気稼働中の『ボーダーブレイク エアバースト』のサントラCDが早くも登場！　バージョンアップした新たなる音の世界を堪能しよう。

発売元：ウェーブマスター／発売日：12月22日／価格：2,625円（税込）

New! DJ HICO meets beatmania IIDX - Nonstop Mix by DJ HICO - / DJ HICO 【CD】

ジャンルレスに楽曲をセレクトした『beatmania IIDX』史上初となるDJノンストップミックス。『18 Resort Anthem』の新曲やSota Fujimoriの新REMIXも初収録。

発売元：コナミデジタルエンタテインメント／発売日：12月22日／収録曲数：18曲（予定）／価格：2,625円（税込）／仕様：CD1枚

New! R-TYPES レトロゲームミュージックコレクション EX 【CD】

『R-TYPE』シリーズの究極コンピアルバムが発売決定！　収録作品は『R-TYPE』、『R-TYPE 2』、『R-TYPE LEO』、『R-TYPE 3』、『R-TYPE DELTA』、『R-TYPE FINAL』。Rの系譜を音で辿れ！

発売元：ティームエンタテインメント／発売日：2011年1月26日／収録曲数：110曲（予定）／価格：3,675円（税込）／仕様：CD3枚組

New! 電車で電車でGO!GO!GO! れぼりゅ～しょん 【iTunes】

『電車でGO!』10周年アニバーサリーCDがいよいよ配信開始。歴代ソングに、あの話題の新曲"電車で電車でGO!GO!GO! れぼりゅ～しょん"を加えたベスト盤！

Website → http://zuntata.jp/

発売元：タイトー／配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売／収録曲数：13曲／価格：単曲150円・アルバム1200円

New! スペースインベーダーインフィニティジーン オリジナルサウンドトラック -進化盤- 【iTunes】

iPhone/iPod touch用アプリ『スペースインベーダーインフィニティジーン』追加楽曲。ダライアス、ナイスト、メタブラのリミックスを収録したミニアルバムだ。

Website → http://zuntata.jp/

発売元：タイトー／配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売）／収録曲数：3曲／価格：単曲150円・アルバム300円

げっつ☆先生のVGM 音魂!! 第二回 玉座の記憶 / 古川典裕

人知れず打ち切られたかと思いきや、忘れたころにやってくる不定期連載コーナー音魂！　今回オススメしまくるのは、古川典裕さんの9年ぶりとなる自主制作オリジナルアルバム「玉座の記憶」！　アーケードゲームファンには"なかやまらいでん"さんと言ったほうが通りがいいかな？　そうです、かつてZUNTATAのメンバーでもあったあの[illegible]さんです！

さて、そんな今回のアルバム（といっても前回のアルバムは入手できなかったのですが）のテーマは「栄枯盛衰」。ノスタルジックな中にも新しさを感じる、不思議な世界へと迷い込んでしまったような感覚。さまざまな曲調が楽しめるこのアルバムは、まさしく移ろいゆく時代そのもの！

古川さんならではだなあと、ちょっと感動しましたのはアーケードゲームでのその[illegible]から、中世の世界観がにじみ出るような「ライトブリンガー」のオーケストラサウンドから、[illegible]を連想するクールな「[illegible]」までとても幅が広かったのです。ついでに「電車でGO!」のBGM曲も[illegible]。ゴイス！

これらのCDは現在SweepRecordSHOPで購入可能。あなたも不思議な世界へと迷い込んでみませんか！　というわけで「ライトブリンガー」のVGMがとっても大好きなげっつでした。

ラストの12曲目にはだれもが知るまさかの曲がアレンジ収録。SweepRecordsで購入可能なので、ぜひ聴いてみて！（URL→http://sweeprecord.biz/）

自主制作盤／収録曲数：12曲／価格：[illegible]500円（税込）

more infomation「PERSONA 3 PORTABLE Voice Mix Arrange」：携帯ゲーム機用タイトル『ペルソナ3ポータブル』のボイスミックスアレンジCDが登場。なんとアレンジ担当はVGMファンにはお馴染みの細江慎治氏とsanodg氏という2大コンポーザー！　発売元：ティームエンタテインメント　発売日：12月15日　収録曲数：10曲　価格：3,150円（税込み）

PAC-MAN×アーティストのドリームコラボ曲が12月にリリース

12月1日より iTunes Storeで配信開始!

「PAC IS BACK!」をキーワードに、アーティストの手によってよみがえった『パックマン』サウンドを大紹介するぞ!

生誕30周年を記念して、パックマンとアーティストとのコラボレーションが始動! 12月からiTunes Storeと携帯サイトで楽曲が限定配信されるぞ。この冬はコーヒーブレイクにパックサウンド!

「PAC IS BACK!」／TOWA TEI
日本を代表するDJ、アーティスト。海外でも評価は高く、最も有名なアーティストのひとり。配信レーベルMACH(www.machbeat.com)を12/1よりスタート。

「ワープトンネル」／スチャダラパー feat.ロボ宙&かせきさいだぁ
ゲーマーにはもはやお馴染みのHIP HOPアーティストグループ。今回はロボ宙&かせきさいだぁをゲストに迎えて参加!

携帯サイトでも配信!
「music.jpアニメ&ゲーム」(着うた)、「music.jpアニメ&ゲームF」(着うたフル)、「アニメロミックス」(着うた)、「アニメロ★うた!」(着うた)、「超!アニメロ」(着うたフル)にて配信開始。

スチャダラパーの原体験は駄菓子屋のパックマン

「ワープトンネル」
iTune Storeと携帯サイトで12月1日リリース

——今回参加された経緯は?

Bose ゲームの『パックマン』の音源を使って、なんでもいいというお話でしたね。

SHINCO おまかせしていただきました。

Bose 面白いんじゃないかな、じゃあ作ろう……ということで。特にANIがもう、昔『パックマン』がすげえ好きだったんだよね。

ANI ゲームが好きになるきっかけでしたね。

Bose 30年前、駄菓子屋に筐体がやって来て(笑)。駄菓子屋って感じだよね、やっぱ。

ANI あとはバッティングセンターとかそういう場所ですよね(笑)。バッティングセンターにゲームしに行くって感じでしたよ。

Bose ボーリング場の横みたいな(笑)。

——当時はかなりやり込んでいた?

Bose うん。だれかが新しいパターンを持って来たりするんだよね(笑)。

ANI それをみんな見て覚えてたよね。職人の世界ですよ(笑)。

SHINCO だれも教えてはくれない(笑)。

——80年代ゲーム少年の体験ですね。

Bose 完全にその気分が曲に出てますよ。

——『パックマン』のデザインについては?

Bose 良かったですよねー。何でいきなりアレを作れたのか不思議ですよね。フレームが黒に青ってのがカッコイイんだよなー。

SHINCO ネオン管みたいでね。

ANI しかも急にコレだったじゃん。シューティングとかレース、みたいなとこから。

Bose ナムコおしゃれ! みたいな。

SHINCO ナムコ好きだったよね。

——『パックマン』のセンスはアーティストとしてのご自身にも影響されているのでしょうか。

Bose あると思いますよ。パックマンだけじゃなくって、『ギャラクシアン』とか『ゼビウス』につながるデザインがいきなりカッコいい。

SHINCO 音楽も中毒性が高いよね。『ラリーX』とか(笑)。

Bose 当時の音をサンプリングして使ってるんですけど、8bitの音色一個一個が限られた中の選ばれた音であるのが分かる。

——曲から当時の体験と伝わります。

Bose リアル過ぎてどうしよう(笑)。

SHINCO でも、あれ? フレンチエレクトロみたい! とか(笑)。

——楽しみにしている方たちへ一言どうぞ。

Bose 今聴いても色あせない『パックマン』の音を、当時を思い出しながら楽しんでみてください!

「キャッチー&素晴らしいサウンドデザイン」TOWA TEI

「PAC IS BACK!」
iTunes Storeで12月1日、携帯サイトで12月8日リリース

——曲で最も意識された部分は?

TOWA TEI(以下TT) パックマン自体がとんでもない"大ネタ"で"スタンダード"なので、なるべくトレンドのビートや音色に染まりすぎない、クラッシーさは意識しました。ダンスフロアでしか聞こえてこないということよりも、テレビ、ラジオ、コンピュータから流れてくるイメージ。運動会の徒競走とか。

——『パックマン』の効果音やBGMについての印象や思いをお聞かせください。

TT 最近、CMに限らず、さまざまなプロダクトのサウンドデザインや音の監修の依頼を受けることが多いので、今回マクロに『パックマン』のサウンドを聞かせていただき、低い解像度の1〜2音でいろんなシーンのイメージが表現されていて、あらためてキャッチーで素晴らしいサウンドデザインだと敬服しました。

——『パックマン』の思い出はありますか?

TT 中学生の時にインベーダーにハマって多少テレビゲームをしたことはありますが、普段はほとんどゲームをしません。音楽を創ることが自分にとってのゲームみたいです。そんな僕なのですが、今パっと思いつくゲームといえばやはり、インベーダー、ブロック崩し、『ギャラクシアン』、そして『パックマン』。なかでも『パックマン』は、今回イントロやエンディングで使ったメロディックな音が印象的。あ、あとは『ぷよぷよ』と『太鼓の達人』かな(笑)。

——アーティストの視点からみて『パックマン』はどのような功績を残したと思いますか?

TT 今、TRONやYMOも復活していますが、80年代に多感な青春時代を過ごした僕にとって、テレビゲームやテクノポップは懐かしい未来像そのものかも知れません。この時期のポップカルチャーへの憧れは自分の創造のバイタルです。何よりも強力な「憧れ」を植え付けてくれた功績は多大です。高くて買えなかったシンセサイザーしかり。今では、憧れることがたくさんできるようになって良かったと思っています。

——読んでいる方へメッセージを。

TT 2010年の今、世の中は当時と比べてもっと便利で複雑怪奇になりましたが、ときにシンプルなものの方が多くのイメージを喚起するものだと思います。憧れやイメージの膨らむ隙間。パックマンが自由に走れるスペース。そんなことをぼんやり考えつつ、「PAC IS BACK!」を創りました。いつかこの曲が街角やゲームセンターから耳に入ってくるのを楽しみにしてます。

NAMCO SOUNDSが携帯サイトでも配信開始!

これまでiTunes Storeで往年のナムコゲームサウンドを配信していたNAMCO SOUNDSが、12月1日より携帯電話向けの配信サービスを開始。配信サイトは今回紹介した『パックマン』のコラボ曲と同様となっているので、詳しくは上段にあるリストをチェックしよう。今回はこれを記念してNAMCO SOUNDSからナムコゲーム復刻ポスターをセットでプレゼントするぞ!

初回配信タイトル
『パックマン』、『ゼビウス』、『パックマンチャンピオンシップエディション』、『パックマンチャンピオンシップエディションDX』、『パックマニア』、『ドルアーガの塔』、『ドラゴンバスター』、『スカイキッド』の計8タイトルだ!

ナムコ復刻ポスターを3枚セットで3名にプレゼント!!
詳しくは003ページへ!!

今回のプレゼント品「ゼビウス」、「ドルアーガの塔」、「ドラゴンバスター」の復刻ポスター3点は、エンターテイメント系商品の企画工房「エンタシスファクトリー」にて購入することができるぞ。80年代のあの興奮を、自分の部屋へと持ち帰ろう! 商品情報はコチラ! エンタシスファクトリー→http://www.enter-sis.com/factory/

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●12月稼働予定タイトル		
ダライアスバースト アナザークロニクル	タイトー	シューティング
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION	カプコン	対戦格闘
WORLD CLUB Champion Football INTERCONTINENTAL CLUBS 2009-2010	セガ	スポーツ
●今冬稼働予定タイトル		
シャイニング・フォースクロスレイド	セガ	ネットワークアクションRPG
pop'n music 19 TUNE STREET	KONAMI	音楽シミュレーション
ラブプラスアーケード カラフルClip	KONAMI	コミュニケーション
日本将棋連盟公認 天下一将棋会2	KONAMI	オンライン将棋
METAL GEAR ARCADE	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
●来春稼働予定タイトル		
ミュージックガンガン!2	タイトー	音楽シューティング
●来夏稼働予定タイトル		
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
バラセロルンベ ~空舞魔導陣~ プレリュード	アールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティング
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ!(仮称)	セガ/トライアングル・サービス	アクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ニトロプラスロワイヤル(仮称)	ニトロプラス/マイルストーン	対戦格闘
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX/マイルストーン	対戦格闘
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
Let's Go ISLAND	セガ	冒険ガンアクション

ARCADIA DATABASE ~今月の人気ゲームは?~

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	270.9pt
2	機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	256.5pt
3	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	227.4pt
4	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワークス>	161.3pt
5	THE KING OF FIGHTERS XIII<SNKプレイモア>	132.6pt
6	アルカナハート3<エクサム>	104.5pt
7	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH<SNKプレイモア>	96.8pt
8	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	73.1pt
9	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	65.6pt
10	戦国BASARA X<カプコン/アークシステムワークス>	59.0pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	ボーダーブレイクVer2.0 エアバースト<セガ>	221.1pt
2	三国志対戦3 WAR BEGINS<セガ>	197.2pt
3	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	172.5pt
4	初音ミク Project Diva Arcade<セガ>	171.1pt
5	beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	147.8pt
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	123.6pt
7	シャイニング・フォース クロス<セガ>	102.3pt
8	WORLD CLUB Champion Football 2009-2010<セガ>	84.2pt
9	太鼓の達人14<バンダイナムコゲームス>	77.0pt
10	麻雀格闘倶楽部 我龍転生<KONAMI>	70.3pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

beatmania ⅡDX 18 Resort Anthem
<KONAMI>

人気DJシミュレーションゲームシリーズの最新作。今作は計600曲以上の楽曲が収録され、クラブ系からポップなサウンド、アニメソングまで幅広いジャンルが網羅されている。

TUTORIALやBEGINNERモードでプレイ初心者も安心。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アリーナ浜大津/池袋プレイランドラスベガス/カレッジスクェア/ゲームヴィクト盛岡/心斎橋ギーゴ/TAC北方店/チャレンジャー関大店/プレイハード50春日井店/ミラクル静岡店/ ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗	電話
北海道	
BIG BANG　函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
ゲームヴィクト盛岡	☎019-681-4800
岩手県	
パロ盛岡店	☎019 643 2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
THE 3RD PLANET いわき店(※4)	☎0246-21-5777
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028-661-6917
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム　ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティアミツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイト 新発田店	☎0254-26 7877
富山県	
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET　BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564 58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ	☎0532-55-5963
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24　八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
滋賀県	
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース フラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
ジョイプラザ加古川店	☎0794-56-6777
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデフト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント ハークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか?　興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。　また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
FAX：03-3265-7340　　E-Mail：location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
●同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
●店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
●クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2010年10月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
バーチャファイター5 FINAL SHOWDOWN	タイム	1'22"41	Clever-平MT(とにかくアキラが鬼門・泣)	ALL ラウP×11 スコア:1307300pts	個人申請 スーパーヒーロー倉吉店(鳥取)
	スコア	1,327,900	とのおしょう-Ⓕ	ALL ラウⓅ×10	個人申請 らんらんらんど塚口店(東京)
新作					
KOF SKY STAGE	アテナ	19,455,520	龍神TSP	ALL クーラなし 残L1 残B0	個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道)
	京	23,734,440	CAS	ALL 残3 ボム0	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド(東京)
シューティングラブ。2007	UNIT-1	34,104,040	TEN	ALL 16-16-12-16-16 残1	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	ウィンディア	1,242,103,664	ましこ	ALL 連同付 ライフ4 ボム3	スポラ九品寺(熊本)
トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～	ドキドキ・アクア	99,999,999	れっさ～	ALL 1ミス 残×5	大久保アルファステーション(東京)
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	ペルナ	82,502,390	ERO@愛しているよ♥ペルナちゃん達♥	ALL 連同付	グッディ21(東京)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプC・ストロング 通常2周	760,356,837,966	t2	ALL しばらく狩りに出ます。	個人申請 プレイアイシー(東京)
レトロ					
テトリス・ザ・グランドマスター3	CLASSIC-SAKURA	3'13"33	キモカワユス!お肉センター	ALL 前半1'55"75	Game in えびせん(東京)
	CLASSIC-SHIRASE	4'06"06	ZAB	ALL S13	個人申請 ジョイランド柏店(千葉)
作戦名ラグナロク	連付	8,260,300	祝☆サントラ発売!オペクン現場監督	ALL 残0	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン(埼玉)
バトルガレッガ	シルバーソード	16,243,670	カズの性奴隷♥@量産型かむいピャー	ALL 鳥196万 予選1092万	個人申請 ヒロセエンターテインメントヤード(東京)
バトルサーキット	エイリアングリーン	44,101,700	G.M.C.DUO㊞	ALL 連同付	モンキーハウス本館(福岡)
ブラックハート		3,329,900	AKA	4周目1面	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
ナムコクラシックコレクションVol.1	ギャラガアレンジ	1,421,290	CYR-WAR	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
	ゼビウスアレンジ	7,545,510	RVS-R.Y氏H.T氏に感謝してます!	EX3ALL マニアモード	個人申請 ジャンボ(東京)
チェルノブ		493,350	木之本まい'ん	1クレジットALL 連付 ノーマル設定	高田馬場ゲーセンミカド(東京)

■お詫びと訂正

アルカディア127号掲載の『THE KING OF FIGHTERS XII』のスコアにおきまして、スコアネームに誤りがありました。誌面には「ろろ」とありますが、正しくは「33」です。プレイヤーの方、並びに関係者の方にご迷惑をおかけしたことにつきまして、深くお詫び申し上げます。なお、「スコアの稼ぎにはケンスウのNEO MAXを使用するのがもっとも効率がいい」との補足をいただきましたので、ここに加えて記します。

講　評

『バーチャファイター5　FINAL SHOWDOWN』は、タイム、スコア両部門更新。タイム部門は前回と同様、基本的にダメージ効率のいい技を当てていく、という従来どおりの戦法。今作では、CPUの動きにムラが多いようで、特に、現状ではアキラが最大の鬼門となっているとのこと。スコア部門も基本は同じですが、パーフェクトボーナスの取りこぼしをしないことが重要だそうです。

『バトルガレッガ』(シルバーソード)は大幅な更新。稼ぎの詳細は不明ですが、申請用紙によると、今回のスコアは40万点落ちとのことで、今後もまだまだ延びる余地があるとか。何らかのパターン、テクニックの発見があったようです。さらなるスコアアップが果たされれば、詳細の種明かしもするそうなので、次回の更新を期待しましょう。

ほかにも、古いところではNMK／UPLの『ブラックハート』も更新がありました。以前の最終スコアは3周目8面の2,129,900(本作は全8面構成)。今回は4周目に突入しつつ、スコアも大幅に伸びています。周回を重ねカンストに到達するのでしょうか?

古いタイトルでは、『チェルノブ』でも更新がありました。このタイトルのハイスコア最終更新が22年以上前の1988年。その時のスコアは493,050で、今回の申請との差は300点。『チェルノブ』に限らず、古いゲームは全般的に得点の方法がシンプルで、それだけにわずかな取りこぼしもできない難しさがあります。今回の300点差の更新は、昨今のゲームでのスコアの感覚からすると、一見わずかな差に感じられますが、そこには多大なやり込みと熱意がこもっているのです。

次回集計

●次回の集計(アルカディア130号)は2010年12月19日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は12月22日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

赤い刀

高い祈導ゲージ回収力で念身状態をキープ

今回更新があった部門は弐号機のみと少しさみしいが、約一千万点の伸びが見られた。初回集計の時点では、スコアの面でも申請数の面でも、参号機一強状態であったが、意外な結果に。

弐号機の特徴は、ファイターアタックモードでのオプション打ち込み時に出現する祈導アイテムの増加数がもっとも多いこと。また、アタックモード中もオプションを動かせるため、うまく操作できれば高いゲージ効率を生かし、道中での細かいリチャージをすることができる。

難点は念身アタックモードの仕様。ほかの機体と異なり、設置型の性能となっている。かつ弾の発生が遅く、弾速も遅いため、敵に接近しながらのプレイが基本になる。本作では、念身アタックモードで中ボス、ステージボスの各段階を撃破した場合、赤レーザー射出中でない限り、コンボが256ヒットで途切れてしまう。タイミングを見計らっての撃破がハイスコアのカギになるため、弐号機にとってはつらいところ。

今回の申請ではギリギリ4億点には届かなかったものの、細かい部分では延びしろはまだまだ残されており、ほかの機体と並ぶ4億点台も十分に狙える範囲にある。全機体中もっとも扱いの難しい機体だが、半面もっとも工夫しがいがありそうなだけに、次回の集計も楽しみにしたいところだ。

なお、本作にはALL時にクリアボーナスが加算される。残機をつぶして祈導ゲージを伸ばし、念身を稼いだほうがいいのか、それともノーミスで進めたほうがいいのかについては、まだ議論があるようだ。クリアボーナス込みの点効率が研究されてくれば、またスコアに大きな動きが出てくるかもしれない。

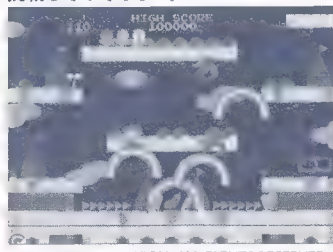
弐号機	ALL
394,915,580	
そんなスコアで大丈夫か？ GAME 41(北海道)	

今月の注目トピック

NESiCA x Live、始動間近！　気になる集計は……？

今号でも小特集を組んだタイトーの新ネットワークシステム「NESiCAxLive」だが、ついに稼動が間近に迫っている（システムの詳細についてはP116-121の記事を参照）。

本システムの配信ラインナップには、新作ゲームのみならず過去の名作も多く含まれており、旧作の中にはKOF'98UMのように、新たに調整が加えられたものもある。

各タイトルの詳細が明らかになっていないため、集計ルールに関してはまだ告知できないが、調整が施され、ゲームバランスが変化した作品で、その後も集計が可能なタイトルについては「新バージョン」として集計対象とする予定。本システムの登場により、来月からはコンスタントに集計タイトルが供給されることとなるので、当時その作品に触れたことがある人も、そうでない人も、この機会にぜひいろいろなタイトルに触れ、スコアアタックに挑戦してみてほしい。

往年の名作に出会い、旧作のスコアも変動する可能性は高い（写真は『レインボーアイランド・エクストラ』）。

講　評

『ナムコクラシックコレクション』（ゼビウスアレンジメント）は、AREA16クリア時410万、EX1～3で127万、EX3での残機つぶしで116万（4機分）に、クリアボーナス100万と残機ボーナス1万を加えた内訳となっています。

『トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～』（ドキドキ・アクア）は限界点達成のため、集計は打ち切りとなります。現在、ドキドキ気分モードで限界点を達成しているのは、アクア、シンフィ、ユーキ、ルイの4キャラ。プリルのみ8000万点台にとどまっています。

『テトリスグランドマスター3』はCLASSIC-SAKURA、CLASSIC-SHIRASEで更新あり。前者は前半1'55"75。後者は500消し時点で1'40、1000消し時点で3'05という成績です。

集計可能な新作が少ないためか、先月同様レトロゲームの更新が目立った今回の集計ですが、12月以降は上記のNESiCA x Liveの作品も含めて、新作が多数登場するので、再来月以降は様相が変わってきそうです。

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店を募集しています。興味をお持ちの店舗スタッフの方がいらっしゃれば、下記の問い合わせ先までご一報ください。集計の手順やスケジュールを記載した概要資料をお送りさせていただきます。

その他、集計に関する疑問点などございましたら、お気軽にお問い合わせください。また、現状の集計に対するご意見、ご要望も受け付けています。なお、お問い合わせの内容によっては、返信には時間がかかることがあります。ご了承ください。

●お問い合わせ先

hi_score2009@arcadiamagazine.com

※件名に「ハイスコア集計店に関する問い合わせ」とご記入ください。返信の際に必要となりますので、本文中には、①店舗名（正式名称）、②ご担当者様氏名、③お電話／FAX番号（無い場合は無記載）、④店舗ご住所、⑤店舗ご住所をご記載ください。

個人申請用紙について

個人申請用紙を記入する際には、必ず必要事項の記入に漏れが無いかを確認してください。部門名の抜けや、スコアネームの抜けにはご注意ください（古いタイトルでは連射装置の有無で部門が違うこともあります）。また、ご氏名や連絡先も、忘れずご記入ください。

お店の人のサイン、もしくは印をもらうのを忘れないよう注意してください。店印のみの場合、申請は受理できません。必ずスタッフの方個人のサインか印をもらってください。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）

『ダライアスバースト　アナザークロニクル』がまさかの入荷!?　冗談抜きで入ることが確定しているので遊びに来てください。

●大久保アルファステーション（東京）

1Fに『ダライアスバースト　アナザークロニクル』を入荷します。当店の周りには有名店が多いので、穴場になると思います。ぜひ、ご来店ください。ハイスコアも募集中です。

●メディアパークリブロス高槻（大阪）

めっきり寒くなってきましたが、リブロス高槻店では店内を暖かくして皆様のご来店をお待ちしておりますよ！　快適温度でスコアもアップ！

新たに追加・変更されるルール

トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～

【ドキドキ・アクア】が限界スコア達成のため、集計打ち切りとなります。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2010 12 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

EVENT

東京ジョイポリスは今冬「胸キュン♥」な仕掛けが満載!!

http://tokyo-joypolis.com/

セガ・アミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」では、2011年2月14日(月)までの期間中、文字どおり「胸キュン♥」な仕掛けが盛りだくさんの「胸キュン♥ジョイポリス」イベントが行なわれる。期間中はキラキラ輝くクリスマスツリー「ジュエリーツリー」が設置されるほか、このツリーを囲む高さ6メートルの「ウォータードロップタワー」では、水のしずくで表現された「LOVE」や「♥」の文字や絵が定時になると降り注ぎ、幻想的なイルミネーションと「胸キュン♥」ソングよる演出が実施される。

小森純

「ジュエリーツリー」は、プロモーションキャラの小森純とのコラボ演出。

イジリー岡田

カウントダウンパーティでは、司会として会場のボルテージをアゲアゲ!!

●東京ジョイポリス所在地
東京都港区台場1丁目6番1号 DECKS Tokyo Beach 3～5F
TEL03-5500-1801 (代表)

●胸キュン♥イルミネーション
期間：2011年2月14日(月)まで
場所：3F・館内中央吹き抜け部分
内容：クリスマスツリー「ジュエリーツリー」(12月26日まで設置)やツリーを囲む「ウォータードロップタワー」での豪華演出

●胸キュン♥クリスマスライブ
日時：2010年12月24日(金)、25日(土)両日18:00～
場所：3F・Vステージ
内容：スペシャルゲストによるライブイベント

●カウントダウンパーティ '10-'11
日時：2010年12月31日(金) 23:20～
場所：3F・Vステージ
内容：新春ライブショーや大抽選会などが行われる

●胸キュン♥ペアパスポート販売
内容：パスポート2名分(入場+アトラクション1日乗り放題+胸キュン♥プレゼントつき)
販売期間：2011年2月14日(月)まで
有効期間：2011年2月20日(日)まで(有効期間中1回のみ使用可)
価格(税込)：5400円(大人・小人共通2名分)
販売場所：サークルKサンクス、ファミリーマート、セブンイレブン、ローソン、チケットぴあ、イープラス、TICKET@TOKYO、りんかい線「東京テレポート駅」
(「東京ジョイポリス」現地でのパスポート販売はございません)

ペアパスポートを1名様にプレゼント!!

GOODS

『スーパーリアル麻雀』のヒロインたちの魅惑! 情熱!! 可憐!!! なカレンダーが発売!!

http://ebten.jp/

イラストとクリアシートによる特別仕様で構成された『スーパーリアル麻雀』のカレンダーが、ショッピングサイトのエビテンから発売される。クリアシートをめくると、同作にちなんだムフフ♥なギミックを楽しめる。

●スーパーリアル麻雀 リムーバブルカレンダー 2011
種類：魅惑のBlue／情熱のRed／可憐のPink
価格(税込)：各1500円(送料一律380円、1回のご注文時に税込5000円以上の購入で送料無料)
発売日：2010年12月24日(金)
購入方法：上記URLからオンラインショップ「エビテン(ebten)」アクセス後に予約・購入

3種類のカレンダーを各1名様にプレゼント!!(種類は選べません)

GOODS

『FF』シリーズのキャラが大集結! 豪華トレカ「FF-TCG」登場!!

http://www.square-enix-shop.com/jp/ff-tcg/

人気ゲーム『FF』シリーズを題材としたトレカ「FF-TCG」が来年発売される。カードは各キャラの能力を活かしたプレイが可能であり、さらに各シリーズの登場キャラが絵柄になるので種類も豊富。ゲーム性とコレクター性の両方を堪能できる仕様だ。

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー
TRADING CARD GAME

カードの絵柄は実際のものと異なります。

●ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム(FF-TCG)
価格：未定、発売日：2011年2月25日(金)
発売元：スクウェア・エニックス
企画・販売元：ホビージャパン

EVENT

TVアニメ連動「新ポケモン」ぬいぐるみをゲット!!

http://www.namco.co.jp/pokemon/2010AT/

アニメ『ポケットモンスター ベストウイッシュ』と連動したキャンペーンが、12月19日(日)まで全国のナムコ直営アミューズメント施設160店舗で実施される。期間中はTV放送内で活躍したポケモンが、その週の土曜日にぬいぐるみとなってクレーンゲーム機内に登場。さらに該当するクレーンゲーム機を200円以上プレイした人には、ぬいぐるみと同じポケモンが活躍する名場面シール「アニメベストシーンシール」を1枚ゲットできる。

●アニメ ポケットモンスター ベストウイッシュ
放送日：毎週木曜日19:00～19:30
放送局：テレビ東京系全国6局ネット
公式HP：http://ani.tv/pokemon/
(ぬいぐるみやシールの登場と連動したアニメは、地域によって放送日が異なるため、キャンペーンの詳細はナムコの直営アミューズメント対象店舗で確認してください)

GOODS

生誕30周年の『パックマン』と伝統的な手帳ブランドがコラボ!!

http://www.moleskine.co.jp

ゴッホやピカソなどのアーティストが愛用した歴史のある手帳ブランド「モレスキン社」から、『パックマン』生誕30周年を記念したノートブックが3タイプ発売された。ポケットサイズはカバーにパックマンやモンスターなどのキャラクター、ラージサイズにはカバーに『パックマン』のステージである「迷路」もそれぞれプリント。ボックス入りのヴォラン4冊セットは、4色の異なる表紙に模様を浮き出させるエンボス加工が施されている。

●パックマン限定版 モレスキンノートブック(全5種)
価格(税込)：
ポケットサイズ(黒・黄)各1995円／ラージサイズ(黒・黄)各2940円／ヴォラン4冊セット4410円
装丁：ポケットサイズ 9×14センチ(192ページ)／ラージサイズ 13×21センチ(240ページ)／ヴォラン4冊セット 13×21センチ(各冊96ページ)
『パックマン』公式HP：http://pacman.com/

ヴォラン4冊セットを1名様にプレゼント!!

beatmaniaIIDX 18 Resort Anthem
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーションゲーム
■操作方法：7ボタン+1ターンテーブル
■発売日：9月15日（稼働中）
■使用基板：—

今月は新しく始まるワールドツアーモードや解禁曲などの隠し要素を一挙に公開するぞ!!

WORLD TOUR 解禁ポイント表

日本の次は世界をめぐる！ WORLD TOURへ旅立とう!! 解禁に必要なポイントを下記の表にまとめたので、これを参考に自分のツアー計画を立ててみよう。

NORMAL	ポイント	HYPER	ポイント	ANOTHER	ポイント	OTHER	ポイント
Breaking the ground(N)	200	Breaking the ground(H)	300	Breaking the ground(A)	400	レーンカバー(UMEGIRI)	1000
レーンカバー(譜面)	200	レーンカバー(花吹雪)	300	レーンカバー(Brazillian Fire)	400	ターンテーブル(ResortAnthem)	1000
LIFE SCROLLING(N)	300	LIFE SCROLLING(H)	400	LIFE SCROLLING(A)	500	レーンカバー(KANZAKI)	1000
レーンカバー(Blind Justice)	300	レーンカバー(ボディコン)	400	レーンカバー(GOLIチビキャラ)	500	ResortAnthemボム	1000
ターンテーブル(オレンジディスク)	400	ターンテーブル(DistorteD)	500	ターンテーブル(GOLD)	600	レーンカバー(Rock Da House)	1500
Hardcore Mania(N)	400	Hardcore Mania(H)	500	Hardcore Mania(A)	600	選曲ＢＧＭ(CAPACITY GATE)	1500
レーンカバー(砂漠)	500	レーンカバー(ジャングル)	600	レーンカバー(海)	700	レーンカバー(THE DOOR INTO RAINBOW)	1500
撃墜ボム	500	DistorteDボム	600	GOLDボム	700	選曲ＢＧＭ(Mystic Moon)	1500
レーンカバー(天空)	600	レーンカバー(military splash)	700	レーンカバー(迷彩)	800	レーンカバー(Session 9 -Chronicles-)	2000
Kailua(N)	600	Kailua(H)	700	Kailua(A)	800	選曲ＢＧＭ(seiya-murai)	2000
レーンカバー(bloomin feeling)	700	レーンカバー(DESIRE)	800	レーンカバー(ホフクトラン)	900	レーンカバー(Aegis)	2000
ターンテーブル(TROOPERS)	700	ターンテーブル(EMPRESS)	800	ターンテーブル(SIRIUS)	900	選曲ＢＧＭ(wac)	2000
レーンカバー(Michael a la mode)	800	レーンカバー(Marie Antoinette)	900	レーンカバー(Elisha)	1000	レーンカバー(Vermillion)	2000
THE BLACK KNIGHT(N)	800	THE BLACK KNIGHT(H)	900	THE BLACK KNIGHT(A)	1000	選曲ＢＧＭ(Ryu☆)	3000
レーンカバー(Kung-fu Empire)	900	レーンカバー(Tune of beat#3)	1000	レーンカバー(EMPRESS)	1100	選曲ＢＧＭ(kors k)	3000
TROOPERSボム	900	EMPRESSボム	1000	SIRIUSボム	1100	カテゴリボイス(マキノ(ピンクターボ))	4000
Let The Track Flow(N)	1000	Let The Track Flow(H)	1100	Let The Track Flow(A)	1200		
レーンカバー(THE TROOPERS JOURNEY)	1000	レーンカバー(Programmed World)	1100	レーンカバー(3y3s)	1200		
選曲ＢＧＭ(dj TAKA)	1100	選曲ＢＧＭ(L.E.D.)	1200	選曲ＢＧＭ(DJ YOSHITAKA)	1300		
PARADISE LOST(N)	1100	PARADISE LOST(H)	1200	PARADISE LOST(A)	1300		

beat#2エキスパートコース表

Internet Ranking beat#1が終了しbeat#2の隠し要素が解禁!! IIDX史上最大のスクラッチ曲としてプレイヤーの話題を呼んだワンモアエキストラ曲「灼熱Beach Side Bunny」やbeat#2専用の楽曲が選曲可能になったほか、エキスパートコースも4コース追加されたので、Internet Rankingも新たな盛り上がりをみせるはずだ。また、段位認定には9段と10段が登場。いずれも高難易度の曲で構成されているので、さらなる高みを目指すプレイヤーは果敢に挑戦していこう。

■beat#2解禁楽曲

ジャンル	タイトル	アーティスト
ELECLORE	旅人リラン	XOGO BRYKK
SHOOTING WALTZ	SABER WING	TAG
HAPPY HARDCORE	sakura storm	Ryu☆
LATIN TEK	ANTHEM LANDING	DJムラサメ
BROKEN SAMBA BREAK	灼熱Beach Side Bunny	DJ Mass MAD Izm*

■beat#2 「ON THE BEACH」

ジャンル	タイトル	アーティスト
BUBBLEGUM DANCE	Mermaid girl	Cream puff
OKINAWA ANTHEM	Raise your hands	Keiichi Ueno feat. RIISA
SURF&DUB	WE LOVE SHONAN	Studio Bongo Mango feat. Likkle Mai
TECHY FREEFORM	ラクエン Feat.Chiharu Chonan -JAKA respect for K.S.K. Remix	Remixed by JAKAZiD
DANCEHALL	Bounce Bounce Bounce	kors k feat.Kanata Okajima&楽天斎

■beat#2 「JAPANESE DJs」

ジャンル	タイトル	アーティスト
TECH DANCE	EXTREMA PT. 2	Remo-con
UK HARDCORE	Rock Da House	M-Project fw. GUHROOVY
HARDCORE	Believe In Me	Uraken feat. Calyn Tsukishima
TECH-BREAKBEATS	Watch Out Pt.2	DJ Mass MAD Izm* VS.DJ Yoshitaka
トレンディートランス	Dances with Snow Fairies	Dr.Honda

■beat#2 「UPPER BEAT」

ジャンル	タイトル	アーティスト
SYMPHONIC-TEK	BROKEN EDEN	MYTHOLOGIA by MLREC.
ELECTRIC STEP	Destiny Sword	CAPACITY GATE
SPEED RAVE	DM STAR～関西 energy style～	NAOKI
ROCKIN' DRUM'N'BASS	Session 9 -Chronicles-	PRASTIK DANCEFLOOR
CYBER WALTZ	reunion	Tatsh

■beat#2 「REVIVAL」

ジャンル	タイトル	アーティスト
HEART	Pink Rose	Kiyommy+Seiya
J-EUROTRANCE	Under the Sky	南さやか(BeForU) with platoniX
HOUSE	真夏の花・真夏の夢	Sana
J-HAPPY HARDCORE	ヒマワリ	小坂りゆ
J-HAPPY HARDCORE	LOVE SHINE	小坂りゆ

気になるトレンドキャラクターと新キャラ2組を攻略!!

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

「闘劇'10」のタイトルとして早くも大きな盛り上がりを見せた本作、『MBAACC』。今号では新しい立ち回りが発見された既存キャラクターや、前号でお知らせした新規隠しキャラクターについて徹底解説！ 特に「闘劇」でも活躍したキャラクターの熟成について、おおいに注目して欲しい!!

メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード
■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■使用基板：RINGWIDE
■ジャンル：対戦格闘
■稼働日：7月29日(木)
■ネットワーク：

Text＝はと

『MBACC』人気キャラクター、なう!!

圧倒的な地上戦性能を立ち回りに活かせ!!

闘劇時はあまり研究されていなかったが、最近になって立ち回りが確立されてきて、評価もかなり上がっている、両儀式について触れてみよう。

フル両儀の立ち回りの基本は、リーチの長いしゃがみAやしゃがみBで地上からの接近を抑制して、空中からかぶさりに来た相手には、立ちBやジャンプBでの対空や、姿勢が低く移動速度の速い地上ダッシュで潜って仕切りなおそう。

立ち回りでの唯一の弱点は、自分が先に飛んでしまった、「空対地」の状況なのだが、必殺技のB瑠璃の月でお茶を濁せるので、どんどん使っていこう。

空中でも相手[illegible]かなり[illegible]性を持っているので、自分の得意な[illegible]

日本各地で暴れまくる不動の最強キャラ

『MBAA』からの上方修正は無いものの、その有り余るキャラ性能から、相対的に最強キャラに成り上がった赤主秋葉。今回はその赤主秋葉の画面端の連続技と、そこからの起き攻めを紹介するぞ。

【しゃがみA→立ちB→{しゃがみC→➡+C→B赫訳・紅葉}×2→しゃがみC→➡C→前ジャンプ赫訳・誘凪→A赫訳・火張】

この連続技は、大ダメージを与えつつ、画面端に隙間を作りながらダウンを奪えるので、A火張から、垂直二段ジャンプ→前慣性と動くと、表裏・中下段の四択を迫ることができるのがポイントだ。

自由度の高い立ち回りに加え、画面端の火力と起き攻めを備えた問答無用の最上位キャラだ。

豪快なコンボで敵を運ぶ宅急便!!

クレセントリーズ

新コンボで画面端まで追い込もう!!

[illegible]に『リストスタッカート』(Bスタカ)の性能変化で[illegible]クレセントリーズ。今回はそのBスタカを使用した連続技を紹介するぞ。

【しゃがみA×2→立ちB→➡B→立ちC→しゃがみC→➡C→Bスタカ→ダッシュしゃがみC→追撃】

この連続技は、たとえ自分が画面端を背負っている状態でも、相手を画面端まで運ぶことができる優良コンボなので、積極的に狙っていきたい。相手キャラによってはBスタカや➡Cの部分を遅らせたり、➡Cの部分をしゃがみBに変えたりしなければいけないので、注意しておこう。

[illegible]を反対側へ飛ばすことも可能[illegible]の状況を作ることができる[illegible]

表記解説　↑……キャンセル　Ⓙ……ジャンプキャンセル　ⒽⒿ……ハイジャンプキャンセル　ⒾⒽ、IH……イニシアティブヒート　【】……ビートエッジでのつなぎ

新キャラクター2組を速攻攻略!!

ネコアルクのフリーダムな性能に注目が集まるこのコンビ。目指せネコのエコ活用!

連続技

Ⅰ (クレセント)【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶Bとびつくキャッツ愛→【立ちB→➡C】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】→空中投げ

Ⅱ (フル)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶Aフィンガーブリットⓒ▶EXフィンガーブリット

Ⅲ (ハーフ)【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→立ちA→➡A→➡A→しゃがみC→➡C】ⒽⒿ▶【C→B】ⒽⒿ▶【B→C】→空中投げ

Ⅰはネコアルク技を組み込んだ連続技。ネコアルクがダウンしている状況では出来ないので注意しよう。
Ⅱ・Ⅲは単体のメカヒスイで使用するコンボ。フルとハーフは残念ながら、今のところネコアルク技を組み込んだ連続技が見つかっていない。プレイヤーの皆さんもぜひ研究してみてほしい!

無敵時間に面白みアリ!
クレセントムーン

地上ビートエッジから、Aとびつくキャッツ愛をキャンセルして出せば相手を拘束することができるぞ。画面端でうまくネコアルクを操作して脱出困難な固めを展開しよう。EXみつめるキャッツ愛には無敵時間がついているので、切り返しに使えそうだ。

画面端では低めの空中投げで連続技を締めると、相手の起き上がりに攻撃を重ねることができる。

当て身だけど当て身だけじゃない♪
フルムーン

メカ、ネコ殺法・ラブアースは、Aで出すとボタン押しっぱなしでホールドして、任意に発動か可能で、Bで出すと相手を追尾して自動的に発動するので、[illegible]。攻め込まれた時は、EXメカ、ネコ殺法・ネコスパーで切り返そう。

A・Bメカ、ネコ殺法・ネコスパーは当身技だが、当身不成立時にも攻撃判定がでるので対空に使っていこう。

ネコアルクが運ぶはカオスか福音か
ハーフムーン

立ち回りではAネコ設置を置いて、相手の接近を抑制し、ヒット時は空中受身不能なので空中コンボにつなげよう。地獄が腹の宴はネコアルクが最後まで踊りきれれば、マジックサーキットがたまるので隙を突いて設置し、ネコアルクを守るように立ち回ろう。

[illegible]援をしてくれたり、ネコアルクが常に場を賑やかしてくれそうだ。

強力な必殺技でネタキャラなんて言わせない!? ループコンボにもチェキ!!

連続技

Ⅰ (クレセント)【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶A電磁ネットワイヤー・TYPEシーHJBⒽⒿ▶【B→C】→空中投げ

Ⅱ (フル)【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→⬅C】Ⓙ▶BEJB→二段ジャンプ→バックダッシュBEJB→(着地)HJBⒽⒿ▶【B→C】→空中投げ

Ⅲ (ハーフ、画面端)【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→立ちA(空振り)→➡A→➡A】Ⓒ▶A姉妹の絆・鋼鉄編→【BE立ちB→立ちC】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】→空中投げ

Ⅰはメカヒスイの立っている位置によっては電磁ネットワイヤー・TYPEシーが当たらないので注意が必要だ。
Ⅱは画面端でＢＥＪＢを絡めた強力な着地連続技。
Ⅲは画面端の高威力連続技。立ちCからB抜刀・秘密の業物→B追加につなげばループコンボにも移行できるぞ。

Cマルチウェポンサービスが熱い!
クレセントムーン

A・Bマルチウエポンサービスは、琥珀本体が攻撃をくらっても発生するので、これを盾に立ち回っていこう。発生は遅いが中段技のC電磁ネットワイヤーTYPEシーや、コマンド投げのマグナムアッパースクランブルで相手のガードを揺さぶろう。

しゃがみCの後にCマルチウエポンサービスを出せば、投げと打撃の二択をかけられる。

ふっ放しEXフィンガーもアリ?
フルムーン

[illegible]琥珀&メカヒスイは、単体のフル琥珀と同じように、各種抜刀・空気撃ちでけん制するのが基本戦術になりそうだ。EXフィンガーブリットは連続技に組み込めるほか、ガードさせても大幅な有利時間を作ることができるので、固めとして使えそうだ。

フルムーン琥珀と同じように、豊富な飛び道具を武器に遠距離戦を制してペースをにぎりたい。

地上戦での引っかけに活路あり
ハーフムーン

ロングレンジ・電磁ショックとA・Bマルチウエポンサービスが空中ガード不能技なので、相手のジャンプを防止しつつ固めることができそうだ。EXロングレンジ・電磁ショックをヒットさせればダウンを奪えるので、連続技の締めに使っていこう。

画面端ではB抜刀・秘密の業物B追加で連続技のダメージを底上げできる。状況を見極めて連絡したい。

表記解説 ゲージ……マジックサーキット BE……ブローバックエッジ EX……EXエッジ VS……ヴァイタルソース QA……クイックアクション AD……アークドライブ AAD……アナザーアークドライブ LA……ラストアーク クレセント……クレセントムーンスタイル フル……フルムーンスタイル ハーフ……ハーフムーンスタイル

今月も新装備データを公開

ムック発売決定!!

ボーダーブレイク エアバースト テクニカルマニュアル

1月 発売予定

新武器や新マップが大幅追加され、いまだ熱気冷めやらぬ『ボーダーブレイク エアバースト』の攻略本をアルカディアが鋭意製作中！ 2011年1月の発売予定だ!!

今月は、気になるシステム情報とその活用法、そして新武器&新マップを解説する。[illegible]マップの熟知度を高めて、[illegible]チームを勝利へと導け!

ボーダーブレイク エアバースト
■メーカー [illegible]
■[illegible] ネットワークロボットアクションウォーズ
■[illegible] 2グリップ+6ボタン+タッチパネル
■[illegible]日 2010年10月21日(稼働中)
■使用基板 RINGEDGE
■ネットワークシステム ALL.Net

Text : OYZ

スコアの秘密を紹介
『エアバースト』変更点続報！

システム面の細かい変更点、特にプレイヤーが最も気になるスコアに関して解説。さらに一歩進めて、テクニカルな活用方法を紹介しよう。

スコア追加要素

[illegible]2ポイント(以下、pt.)となり、SPゲージの効率はよくないリペーター修復と同じくらい。索敵は、[illegible](照準合わせによる索敵)《ロックオンによる索敵》《タッチによる索敵》が追加。以前は、[illegible]してもpt.にはならなかったので、うれしい変更点だ。

[illegible]3,000ダメージを与えるごとに1pt.が追加される。

同乗者撃破サポートは右表参照。

◆エアバーストで追加されたスコア一覧

ポイント名	画面下部メッセージ表示	獲得条件	ポイント	備考
味方兵器修理	味方兵器を修復	味方が搭乗している搭乗兵器を一定量回復する(プレイヤー以外の味方だけが搭乗している場合のみカウント)	+2	『搭乗兵器』:「ガン・ターレット各種」、「ワフトローダー」
索敵	索敵に成功	一定数の敵を索敵する	発見数5につき+2	索敵方法は以下の四つ ・「偵察機」、「索敵センサー」による索敵 ・《照準合わせによる索敵》 ・《ロックオンによる索敵》 ・《タッチによる索敵》
敵兵器攻撃	敵兵器にダメージ	敵が搭乗している「搭乗兵器」に対して一定のダメージを与える	+1	『搭乗兵器』:「ガン・ターレット各種」、「ワフトローダー」
同乗者撃破サポート	砲撃手を支援	ワフトローダーの1番席に乗っている状態で、同乗者が敵を撃破	+3	

[illegible]にカウントされるようになったもの

ポイント獲得は敵兵器攻撃が狙い目!

ガン・ターレットの敵にダメージを与える

設置爆発系の武器は、複数同時に起爆可能。これを敵の乗ったガン・ターレットに使えば、一度に大ダメージを与えられる。このときは、ガン・ターレットの耐久値を与ダメージが超過しても、その超過分までしっかりpt.が入る仕組みだ。

敵が搭乗したワフトローダーやガン・ターレットに攻撃すれば、3,000ダメージごとに1pt.のスコアが入る。

設置系武器なら簡単!

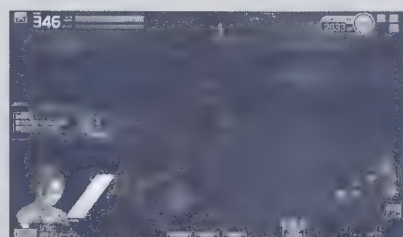
設置系武器のリムペットボム系やマイン系であれば、無人のガン・ターレットに仕掛けておき、そこに敵が乗った場合に起爆するといい。

特に、マイン系はガン・ターレットの三つ股の脚の部分、ちょうど真下に設置することで、敵が乗った瞬間に爆発させられるぞ。

決まれば確実に撃破が取れるので、アンチターレットの勲章を集めやすい。

ガン・ターレットに設置系武器を仕掛けておけば、撃破が取れて敵兵器攻撃のスコアが獲得できる。

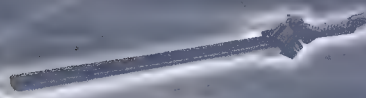
設置武器は威力が高い

前述の方法なら兵器を攻撃しやすい上に、高威力。特にリムペットボムVやヘヴィマインVは、破壊力抜群。これらで敵兵器にダメージを与えれば、スコアが高くなる。さらに複数個設置して同時起爆すれば、さらにスコアが高くなるぞ。

マイン系の武器はガン・ターレットの根元に仕掛けよう。複数個仕掛けておいてもいい。

新たな武器が大量追加!

新武器紹介～Vol.2～

各兵装に、完全新武器と新しい派生武器が追加された。ここでは、それらの詳しい性能と、ちょっとした使い方を解説。新武器投入で、さらに違った戦い方が楽しめるぞ。

リヒトメッサー系統

リヒトメッサー系統の特徴は、攻撃のスキが小さく、手数の多い近接武器であること。ただし、アサルトチャージャーと特殊攻撃を併用した移動方法には向かない。

また、リヒトメッサーは、現行の近接武器で最軽量を誇る。

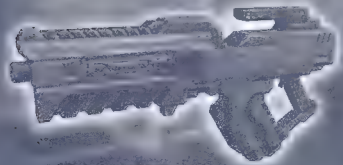
リヒトメッサーIIは、特殊攻撃が縦斬りの2段技になっている。

リーチは短め。十分近付いて斬り付けよう。空振り時のスキが非常に小さいので、気軽に出してもOKだ。

◆リヒトメッサーとデュエルソード比較

	リヒトメッサー	デュエルソード
重量	非常に軽い	軽い
通常攻撃	斜めの2段斬り	横薙ぎ
	範囲は狭い	横に範囲は広い
	スキが非常に小さい	スキが小さい
特殊攻撃	横薙ぎ	横薙ぎ
	スキが非常に小さい	スキが小さい
	威力が非常に低い	威力が低い
移動への活用	やや難	可能

◆リヒトメッサー系統性能表

カテゴリー		アイテム名称	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃
強襲兵装	補助装備	リヒトメッサー	近接戦闘	ニュード／近	180	斬撃Lv1	Lv1
		リヒトメッサーII	近接戦闘	ニュード／近	300	斬撃Lv1	Lv2

ヴルカン系統

重火力の武器だが、オーバーヒートが無いことが特徴だ。ヴルカンLG1とLG2は装弾数が少なめ。リロードの調整が課題となってくる。

◆ヴルカン系統性能表

カテゴリー		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量	威力
重火力兵装	主武器	ヴルカンLG1	連射	ニュード	290	480
			装弾数	連射速度	連射精度	
			45発×20	毎分480発	C+	
		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量	威力
		ヴルカンLG2	連射	ニュート	310	520
			装弾数	連射速度	連射精度	
			48発×18	毎分420発	B+	
		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量	威力
		ヴルカンMC	連射	ニュード	350	450
			装弾数	連射速度	連射精度	
			72発×14	毎分480発	C+	

サワード・スマイト

ダメージが小さいので、一発撃破は狙いにくい。サワード・スマイトで吹き飛ばしてからの、ウィーゼル機関銃などによる追撃が強力だ。

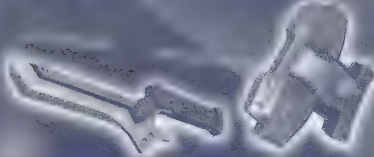
中間距離でも威力を発揮できる。

◆サワード・コングとの違い

・弾速が遅い　・威力が低い　・総弾数が6と多い

◆サワード・スマイト性能表

カテゴリー		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量
重火力兵装	副武器	サワード・スマイト	単射	爆	520
			威力	装弾数	爆発半径
			7200	1発×6	半径14m

高振動ブレード系統

狙撃の近接攻撃用武器。光学迷彩との併用が一般的……というか、必須と思ってもいい。

2段階までタメが可能で威力がアップ。タメ時間は非常に短いものの、タメ時にはエフェクトと音が発生する。そのせいで、光学迷彩を利用しても完全な隠密行動とはならないことに注意。

最大までタメて、威力の高い状態で当てたいところ。ただ、音で警戒する上位プレイヤーには避けられやすい。

◆高振動ブレード系統の性能

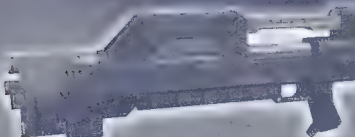
- 通常攻撃は威力が低め
- 特殊攻撃の方が高い
- 1段階目のタメで威力1.5倍
- 最大タメで威力2.0倍

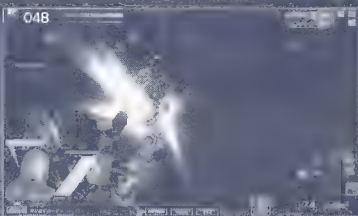
◆光学迷彩と高振動ブレード

- タメ時のエフェクトは敵にも見える
- タメ時の音は敵にも聞こえる

◆高振動ブレード系統性能表

カテゴリー		アイテム名称	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃	充填効果	充填時間
狙撃兵装	補助装備	高振動ブレード	近接戦闘	近	160	斬撃Lv1	Lv1	小	2秒
		新型高振動ブレード	近接戦闘	近	170	斬撃Lv1	Lv2	小	1秒

ASG－スィーパーRX

拡散率が特大のASG－スィーパー。ASG－スィーパーRと同じく連射が可能。実戦での使い方だが、ワイドスマックと同じく超接射が理想的といえる。

1発当たりの威力では劣るので、よろけさせられるがダウンや一発撃破は取れない。その分、連射できるため空回りすることは少ない。

ASG－スィーパーRXはワイドスマック同様、接射が強力。装甲値の高い重量級支援が使いやすいか?

◆ASG－スィーパーRXとワイドスマック比較

	ASG－スィーパーRX	ワイドスマック
重量	200	240
射撃方式	連射	単射
拡散率	特大	特大
一発の威力	140×8	410×12
	非常に大きい	やや大きい
継続火力	高い	低い
のけぞりor吹っ飛び効果	やや難しい	期待できる

◆ASG－スィーパーRX性能表

カテゴリー		アイテム名称	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率
支援兵装	主武器	ASG－スィーパー RX	連射	実	200	140×8	12発×16	毎分240発	特大

大幅な進化を遂げた新バージョン いよいよ全国稼動スタート!!

Shining Force CROSS RAID【クロスレイド】

待望の新生「シャイニング・フォース クロスレイド（以下、SFCR）」が稼働開始！ 気になる新要素を中心に、新米ハンターから現役ハンターまで必見の内容でお届けするぞ!!

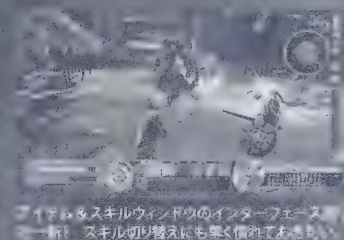
■シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]RPG
■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2010年11月[illegible]日（[illegible]中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

解禁された過去世界へ旅立つ前に、まずは基本を再チェック!

『SFCR』の新要素

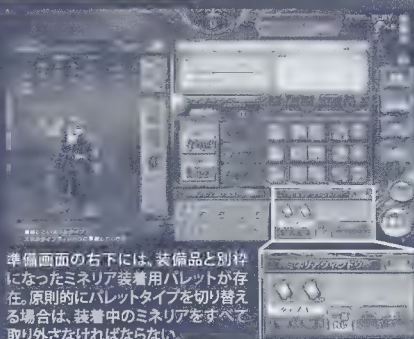
過去編のクエスト解禁に伴って、システム周りが大幅にパワーアップ!? おさらいの意味も込め、各項目を詳しく見ていくぞ!!

新要素が目白押し!

現役ハンターほど新規シナリオ＆クエストに目が行きがちだが、システム周りも模様替えされた『SFCR』。強敵が待ち受ける過去世界へと旅立つ前に、新要素のポイントを押さえて装備や立ち回りを見直しておこう！

アイテム＆スキルウィンドウのインターフェースが一新！ スキル切り替えにも早く慣れておきたい。

Additional Factor. 1 ミネリア装着でパラメータを強化!

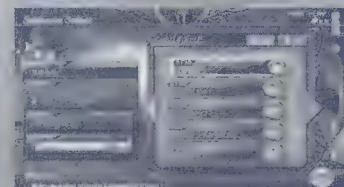
最も手軽で高い効果を得られる新要素が、新アイテムである「ミネリア」を使ったパラメータの底上げ。その扱いはとても簡単で、手に入れたミネリアを準備画面のミネリアパレットへ装着するだけでOK！ 各種ミネリアに対応したパラメータがアップして、装備アイテムで補い切れないパラメータを手軽に底上げしていける。

なお、主なミネリアの入手先はマルチクエストでのクリア報酬となるが、元手さえあればSFC.NETのオークション入札が一番手っ取り早いので、チェックしてみよう！

準備画面の右下には、装備品と別枠になったミネリア装着用パレットが存在。原則的にパレットタイプを切り替える場合は、装着中のミネリアをすべて取り外さなければならない。

パレットは、タイプ別に合計コストとスロット数が決まっている。

名称	開放条件
タイプA	初期開放
タイプB	初期開放
タイプC	プレイヤーLv10
タイプD	プレイヤーLv30
タイプG	精霊の祀典クリア

稼働時に使用可能なパレットタイプと開放条件は、左の表にまとめた通り。今後シナリオやレベルキャップが開放されることで、さらにパレットの上位タイプ[illegible]

シナリオでも入手可能!?

入手可能なシナリオクエスト一覧

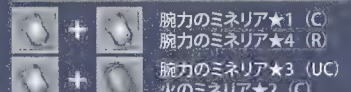
シナリオクエスト	ステータス	属性
第一章～第7話	○	-
第一章～第13話	○	-
第一章～第18話	○	-
第一章～第19話	-	○
第一章～外伝1	-	○
第一章～外伝3	-	○
第一章～外伝4	-	○
第一章～外伝5	○	-
第二章～第3話	○	○

アイテム名称	レアリティ	コスト	装着効果	アイテム名称	レアリティ	コスト	装着効果
腕力のミネリア	コモン	1	腕力＋2	氷のミネリア	アンコモン	4	水属性値＋12
	アンコモン	3	腕力＋5	氷河のミネリア	レア	5	水属性値＋18
	レア	4	腕力＋8	風のミネリア	コモン	2	風属性値＋5
体力のミネリア	コモン	1	体力＋2	疾風のミネリア	アンコモン	4	風属性値＋12
	アンコモン	3	体力＋5	暴風のミネリア	レア	5	風属性値＋18
	レア	4	体力＋8	地のミネリア	コモン	2	地属性値＋5
知力のミネリア	コモン	1	知力＋2	地鳴りのミネリア	アンコモン	4	地属性値＋12
	アンコモン	3	知力＋5	大地のミネリア	レア	5	地属性値＋18
	レア	4	知力＋8	光のミネリア	コモン	2	光属性値＋5
器用度のミネリア	コモン	1	器用度＋2	曙光のミネリア	アンコモン	4	光属性値＋12
	アンコモン	3	器用度＋5	烈光のミネリア	レア	5	光属性値＋18
	レア	4	器用度＋8	闇のミネリア	コモン	2	闇属性値＋5
火のミネリア	コモン	2	火属性値＋5	暗黒のミネリア	アンコモン	4	闇属性値＋12
炎のミネリア	アンコモン	4	火属性値＋12	漆黒のミネリア	レア	5	闇属性値＋18
業火のミネリア	レア	5	火属性値＋18	オーバーキルのミネリア	レア	6	ダメージ限界値突破
水のミネリア	コモン	2	水属性値＋5	ダメージ上昇のミネリア	レア	6	ダメージ上昇

ミネリアの種類とコスト

各種パラメータに対応したミネリアの種類は、リストアップした全32種類。原則的にレアリティが高いほど装着時の効果は高く、その性能に比例して必要コスト（★1～6）が高い。例外となる★6については、欄外の説明を参照してほしい。

タイプAのミネリア装着例

装着例
腕力のミネリア★1（C）＋腕力のミネリア★4（R）
腕力のミネリア★3（UC）＋火のミネリア★2（C）

スロットとは装着可能なミネリアの枠数だが、合計コストを超えた組み合わせは装着できないので注意！

ギルドの情報
オーバーキルのミネリア：通常時に[illegible]上限値が＋10,000される特殊なミネリア。ハンマーなど単発ダメージの高い武器に有効で、複数装着時には効果が重複。
ダメージ上昇のミネリア：[illegible]が加算される特殊なミネリア。単純な底上げになるためすべての武器に有効で、もちろん複数装着時に効果が重複。

Additional Factor. 2 お役立ちのサポート妖精!?

『SFCR』では、新たにプレイヤーのお供となる「妖精」が登場！ 細かな指示こそできないが、状況に応じた攻撃や回復、さらにオトリ役までこなす便利な存在。シナリオだけでなく、マルチクエストにも連れて行けるが、[illegible]アイテムだとHP回復できないため[illegible]されないよう注意しよう！

妖精のステータスは準備画面のパラメータ詳細で確認！ 育成アイテムなどはSFC.NETで手に入る。

妖精の卵は第二章〜第2話のイベントで入手可能。手に入れ[illegible]

妖精の卵を手に入れSFC.NETへ送信しよう！

Additional Factor. 3 お気に入り装備を再強化?

『SFC』では装備アイテム＋10が強化の限界だったが、それを上回る強化手段として「オーバーエンチャント」が解禁された。対象アイテムは「＋10状態の装備アイテム」で、残念ながらEXは強化不能。それ以外であれば、レアリティに関係無く装備アイテムの性能を引き上げられるぞ！

強化に必要となる「マナフレア」さえ手に入れれば、100％強化に成功するので安心だ。

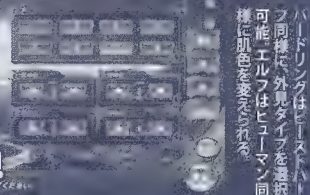
＋10の装備アイテムにマナフレアを合成して強化!?

オーバーエンチャントの手順は、アイテム合成と全く同じでOK！ 強化したい装備アイテム＋10を用意して、消耗品のマナフレアをドラッグ＆ドロップすれば準備完了だ。ただし、アイテム生産した場合と同じく、オーバーエンチャント終了まで装備できないので注意。忘れずに予備武器を用意しておくこと。

Additional Factor. 4 頼もしき仲間たちが参戦!

ビーストパーフに次いで、バードリングとエルフがプレイヤーキャラとして参戦！ それぞれバードリングはフレイル＆魔導銃、エルフだとダガー＆魔導器が得意武器となるため、Bタイプが種族専用スキルに入れ替わっている。なお、以前あった転生制限は、SFC.NETのプレミアムコースに加入することで解除されるぞ!!

既存の種族もカスタムパーツを増量！ 一通りチェックしておきたい。

新種族バードリング＆エルフがプレイヤー参戦!!

バードリングはビーストパーフ同様に、外見タイプを選択可能。エルフはヒューマン同様に肌色を変えられる。

Additional Factor. 5 やり込み重視の新スキル!

従来のタイプ別スキルに加えて、タイプLv30で新たなフォース2スキルが開放!! タイプ別に3種類の新スキルが用意されており、スキル解放時に新たな特殊動作が追加される。このため、サブのスキルタイプLvが以前より重要になった。

スキルタイプになるとLv30でフォース2スキルが使用可能に。もちろんメインとサブは別々なので、それぞれを上げる必要がある。

スキルタイプLv30で新たな力が解放される!

新たなスキルを得ることで、戦闘スタイルもバリエーションアップ！ 開放を目指して精進しよう!!

武器別のフォース2スキル詳細についてはは次ページをチェック!

『SFC』からの変更点

『SFCR』で追加された新要素とは別に、前作から引き継がれたシステムの一部にも見直しと調整が入っている。中でも右にリストアップした三つの変更点は、いずれもプレイに直結する重要ポイント。また、『SFCR』からの復帰プレイヤーは、既存スキルの性能変更を要チェック！ とりあえずは体感でも構わないので、新規シナリオ＆クエストに挑戦する前に、必ずメイン武器のスキルをチェックしよう。

チャット使用時に追加された各種モーションは、キャラを操作すれば即座にキャンセル可能。立ち回りには影響しないので問題は無いハズだ。

チャット機能にモーション追加!

SYSTEM CHECK.1 チケット制の追加ルール

プレイ環境の追加ルールとして、クレジット購入したチケットを筐体に残したままでもICカードの差し換えが可能に。この追加ルールのおかげで、煩わしかったメインとサブのICカード入れ替えがスムーズにできるぞ！

追加されたアイコン部分に触れることで、確認画面へ移行する。

SYSTEM CHECK.2 リーダーゲージの新効果

リーダーゲージの効果内容が見直され、MAX発動の「全体回復」が「全体気絶」へと変更。このため「ゲートキーパーで回復すれば……」といった、これまでのような考えは厳禁！ しっかり回復アイテムを持ち込もう。

新たな全体気絶では、ボス前のゲートキーパーも気絶状態になる。

SYSTEM CHECK.3 エコ打ちのMP消費調整

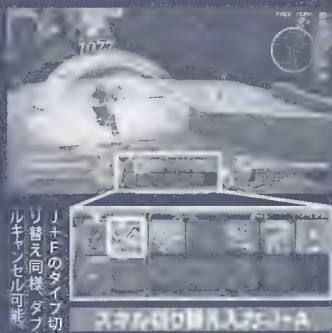
SFC開発者ブログでも明言された通り、操作テクニックの通称「エコ打ち」に調整が入った。このため、フォーススキル主体の立ち回りは、MP回復アイテムが必須に。早めにMP管理と立ち回りを見直しておくこと。

MP継続型スキルは、発動時にMP最大値の3％を消費する仕様に。

武器選びの基本からフォース2スキルまで完全フォロー!!

武器選びのススメ

新米ハンターへ向けた入門編に加え、新たなフォース2スキルを完全網羅! これを機会に使用武器を乗り換えるのもアリ!?

バランス(B)・ディフェンス(D)・オフェンス(O)という3タイプの組み合わせにより、多彩な戦闘スタイルが楽しめる本作。中でもスタンダードと呼べるのは、攻撃を重視したOタイプ+BタイプとOタイプ+Dタイプの2パターン。このいずれかを選んでおけば、熟練度をムダにすることは少ないハズ。スキルタイプLv.30で追加される特殊動作2を見越して、自分好みの武器を選択しよう!

J+Fのタイプ切り替え同様、ダブルキャンセル可能

スキルタイプLv30で追加されるA+F

Bタイプ特殊動作2

クイックムーブ

高速のショートダッシュ移動で[illegible]

Dタイプ特殊動作2

シフトガード

ガードポーズ中にレバーを入力すると、ガードしながら[illegible]

Oタイプ特殊動作2

ブレイクアタック

特殊動作1とセットの吹き飛ばし[illegible]攻撃。

両手剣

入門スキルタイプ
・Oタイプ+Bタイプ

ビギナーからベテランまで幅広く楽しめる万能型。用途に合わせたタイプを選べ!

平均的なリーチの通常連係に加え、高性能な浮かせ技A+Fを併せ持った人気武器。だが、その真価はスキルを使ってこそ発揮される。特筆すべきは、攻撃力を底上げするBタイプ・ユーズの存在。ルームガーダーなどの要所でコレを使いつつ、瞬間的な火力がほしいときにはOタイプ・フォースが威力を発揮! ポイントの割り振りは、フォースメインが定番となる

スキルタイプLv30で追加されるフォース2スキル

ノーマルBタイプ オーラブレード

ボタンの長押しで威力アップする兜割り。ダウン後の追撃にも使える。

ノーマルDタイプ スライドエッジ

剣を構えて突進する浮かせ技。攻撃発生が早くて威力もそこそこある。

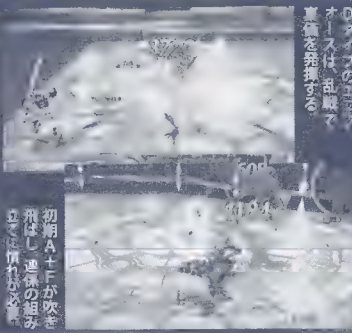
ノーマルOタイプ ヘビーストライク

浮かせ技から追加入力で兜割り。オーラブレード同様ため打ちできる。

ハンマー

入門スキルタイプ
・Oタイプ+Dタイプ

速度を攻撃力と攻撃範囲でカバー。高威力の一発でそう快感満点!?

全武器中トップクラスの攻撃力と攻撃範囲を誇るが、攻撃速度が遅いのはイメージ通り。MAXダメージをたたき出すフォースは強力な半面、手数が少なくエコ打ちしないとMP不足になりやすい。普段は3段目が浮かせ技のOタイプを活用し、できるだけMPを温存。ここ一番の見せ場では、惜しみなくMPを使って、大ダメージをたたき出すプレイスタイルが定番になる。

Oタイプのフォースは、乱戦で真価を発揮する

初期A+Fが吹き飛ばし。連係の組み立てに慣れが必要

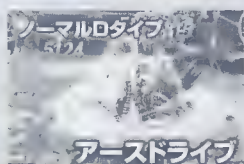
スキルタイプLv30で追加されるフォース2スキル

ノーマルBタイプ ランドスラップ

前方に向かって広がるハードインパクト。タメ時の性能変化も同様だ。

獣人Bタイプ ギムレット

高速ダッシュからの浮かせ技。ダッシュ中の攻撃範囲の広さが驚異的。

ノーマルOタイプ アースドライブ

ミノタウロスでおなじみの浮かせ技。発生がそこそこ早く扱いやすい。

ノーマルOタイプ チャージスマッシュ

単発の打ち上げ攻撃。タメ入力で多段乱舞～打ち上げへと変化する。

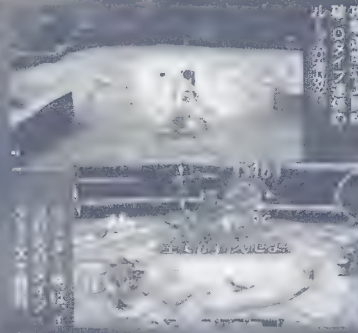
ナックル

入門スキルタイプ
・Oタイプ+Bタイプ

圧倒的な攻撃速度と手数がウリ。コンボのそう快感が最大の魅力だ。

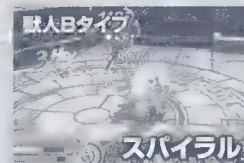
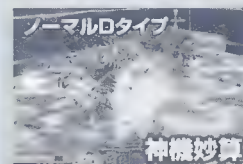
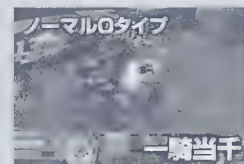
一撃のダメージこそ低いが、手数の多さはトップクラス。攻撃速度UPのBタイプ・ユーズを切らさず、殴られる前に倒す立ち回りがセオリーだ。ただし、通常攻撃のリーチが極端に短く、慣れるまで空振りしやすいのが難点。敵に合わせて戦い方を変えて、フォースなどで体勢を崩した有利な状況を作ること。[illegible]さほどMP[illegible]は難しくない。

スキルタイプLv30で追加されるフォース2スキル

ノーマルBタイプ 風花雪月

タメ時間に応じて飛距離が伸びる気功弾。判定が広く、ダメージが大きい。

獣人Bタイプ スパイラル

初段に浮かせ判定を持つ、鳳凰天駆の地上版。少しずつ前進する。

ノーマルOタイプ 神機妙算

攻撃発生が早い突進～肘撃。全身に判定があり広範囲を巻き込める。

ノーマルOタイプ 一騎当千

前進しながら繰り出される連撃～蹴り上げ。連打で連撃の回数が増加。

ギルド㊙情報 [illegible]

フレイル

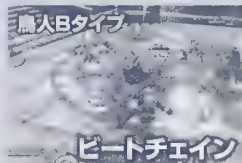
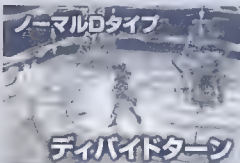
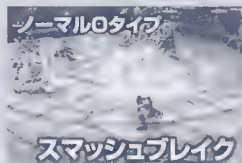
入門スキルタイプ
・Oタイプ＋Dタイプ

攻撃範囲と多段攻撃での封殺が持ち味。計算した位置取りが重要だ。

[illegible]定番。こちらもリーチが長く、一対一の状況であれば連打で封殺可能。ただし、相性の悪[illegible]

[illegible]は圧巻。巻き込む位[illegible]
[illegible]一方的に攻撃。

スキルタイプLv30で[illegible]されるフォース2スキル

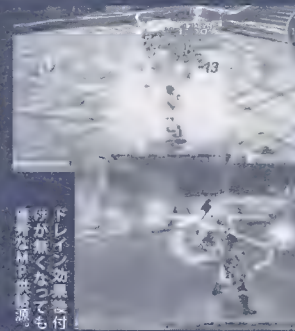
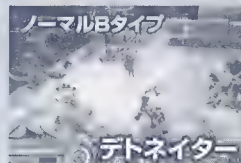
ムチのような横へのなぎ払い。タメ時間に比例して攻撃範囲が広くなる。

前方に打撃の壁を作り出す乱舞攻撃。威力こそ低いが、攻撃速度は早い。

多段の浮かせ技。念願のエコ打ちと併用すれば、低消費で乱発できる。

浮かせ判定のたたき付け。見た目よりリーチがあり、複数を巻き込める。

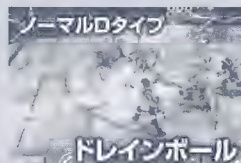
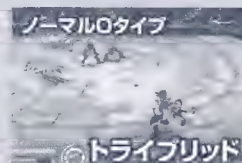
魔導銃

入門スキルタイプ
・Oタイプ＋Dタイプ

規格外のショットによる遠距離攻撃が特徴。そう快感に欠けるのが唯一の難点か？

単発攻撃にショット変化とクセの強い武器だが、それを差し引いても遠距離攻撃の性能は魅力。さらにスキルを熟知すれば、支援も可能なオールラウンダー。Oタイプ・ユーズの連射スキルが主力で、射程の長いDタイプとの併用で真価を発揮する。MP管理に若干の慣れが必要だが、残量調整によるVゲージ強化が可能。さらにフォースで瞬時にMP回復をしていける。

ラピッド＋貫通弾に慣れれば単発攻撃も気にならない
ドレイン効果を付けが無くなっても貴重なMP供給源。

スキルタイプLv30で追加されるフォース2スキル

射程ゼロのグレネード。発射直後に目の前でさく裂、広範囲を巻き込む。

攻撃判定が持続する低速弾を発射。タメ時間で大きさと飛距離が変化。

中距離にドレイン効果の球体を設置。触れた相手からMPを吸収し続ける。

貫通する弾丸を前方に撃つ。発射時の反動が大きく、やや扱いづらい。

ダガー

入門スキルタイプ
・Oタイプ＋Bタイプ

トップクラスの手数と属性強化が魅力の武器。状態異常の見直しで評価がアップ!?

攻撃速度の差で手数こそナックルに及ばないが、それを差し引いてもOタイプ・ユーズの属性強化が強力。扱いづらくなった部分はあるが、先エコ打ち併用による瞬間火力は健在！ 一点集中なら汎用性の高いOタイプ、クリティカル狙いなら広範囲のBタイプと、使い分け可能なフォースが分かりやすい。ただし、防御面の不安が大きいので、立ち回りを研究しよう。

ユース効果上乗せが前提でフォース単体だと火力不足。
ボスの目も眩ま[illegible]

スキルタイプLv30で[illegible]されるフォース2スキル

高速移動から多段ヒットの浮かせ技。威力自体は低いので空中コンボへ。

バックステップ～ダガーを投げる浮かせ技。リーチが短く若干扱いづらい。

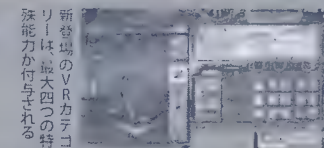
2回転の連撃～浮かせ技の連係。こちらも空中コンボにつなげられる。

ノーマルOタイプ　カッティングエッジ

連打で3段のループ連係を繰り出す。浮かせ判定の初段で毎回MP消費。

アイテムの特殊能力と属性による付加効果

新たに SFCR て追加された特殊能力は、複合系を含めた全12種類 これまでと同様に付与されるレアリティが制限されており、レアリティか高いアイテムほど種類が多い

新登場のVRカテゴリーは、最大四つの特殊能力か付与される

アイテム生産時に付与される新たな特殊能力

特殊能力＼レアリティ	C	UC	R	VR
光属性	○	○	○	○
闇属性	○	○	○	○
火／水属性	-	-	○	○
風／地属性	-	-	○	○
光／闇属性	-	-	○	○
腕力／体力	-	-	○	○
知力／器用度	-	-	○	○
フォース／ユーズ	-	-	○	-
ユーズ／オート	-	-	○	-
フォース／オート	-	-	○	-
ダメージ軽減	-	-	-	○
全体支援系	-	-	-	○

新たに光＆闇属性が追加され、属性・基本能力・スキルの複合特殊能力も登場！ ダメージ軽減と全体支援系はVR専用の特殊能力で、全体支援系は文字通りにパーティのメンバーにも効果あり

アイテム属性で攻撃時に付加される追加効果

光＆闇属性を加えた属性による状態異常は右表の通り 注目すべきは火属性と風属性て、以前よりも有益な効果に なお、光と闇はエレメント属性ではなく、ユニバース属性に分類される

属性	付加効果	備考
火属性	火傷	スリップダメージ＋火属性×1.3倍
水属性	凍結	一定時間の行動不能
風属性	出血	スリップダメージ＋攻撃×1.08倍
地属性	脱力	一定時間の攻撃＆移動速度低下
光属性	気絶	一定時間の行動不能
闇属性	毒・沈黙	スリップダメージ／スキル使用不能

ギルド㊙情報 **得意武器の種族について：**武器ごとに定番となるスキルタイプの組み合わせを[illegible]説してきたか、得意[illegible]種族であれば話は別。いずれもBタイプに優秀な専用スキルがあるため、得[illegible]器の特徴を生かすのであればOタイプ＋Bタイプが鉄板となる。とはいえ、これらはあくまで[illegible]的な定番の話であ[illegible]ターンの組み合わせが弱いワケではない。余裕が出てきたらいろいろ試してみよう。

魔導器

入門スキルタイプ
・Oタイプ+Dタイプ

属性分けされた2倍のスキルを持つ新武器。秘められた実力は、まだまだ未知数!?

「SFCR」で初お目見えとなった杖&魔導書のセット武器で、名前の通りスキル主体の戦闘スタイルが最大の特徴。特殊動作が専用の1種類（Lv30の特殊動作2も同様）で、2属性のスキルセットを切り替える。

魔法使いのようなイメージに反して、ダメージ計算は従来の武器とほぼ同じ。それぞれ出現する敵の弱点属性に合わせて、Oタイプ+BorDタイプを選択するといい。

光属性：フォースでパラメータ強化。MP切れに注意。

特殊動作は範囲こそ狭いが、浮かせ判定を持つぞ！

スキルタイプLv.30で[illegible]されるフォースはこスキル

火属性は誘導性能を持った低速の火球。水属性は回転攻撃の浮かせ技だ。

火属性は単発打撃で威力が高い。水属性だと近距離射程の貫通スキル。

土属性は広範囲の敵をダウンさせる。風属性はロック対象に落雷を撃つ。

光属性は貫通するビーム攻撃。闇属性では広範囲のHP吸収効果。

魔導器ノーマル共通&エルフ専用　タイプ別の初期スキル　一覧リスト

ノーマル共通　Bタイプ初期スキルリスト

スキルセット1:火属性スキル

全身に炎をまとう強化スキルで、触れた対象に火属性のダメージを与える。

浮かせ判定のたたき付け～火柱攻撃で、見た目より範囲が広くなっている。

■バーンアウト（Auto）
状態異常の強化スキル。火傷時のスリップダメージ量がアップ。

■リミットパワー（Auto）
リミットゲージ回復後、与ダメージが一定時間だけアップする。

スキルセット2:水属性スキル

全身に氷の鎧をまといダメージを1発カット。事前に発動させておこう。

直線軌道の氷弾を1発発射。タメ押しでダメージ量がアップする。

■コキュートス（Auto）
状態異常の強化スキル。凍結状態による行動不能時間を延長する。

■アバランシェ（Auto）
サポート系スキルで、状態異常発生時にMP回復量がアップする。

エルフ専用　Bタイプ初期スキルリスト

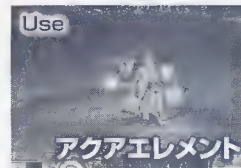
スキルセット1:火属性スキル

MP固定消費の強化スキル。火属性フォースを一定時間だけ強化する。

前転～浮かせ属性の打撃を繰り出す。間合いの調整に慣れが必要だ。

■バーンダウン（Auto）
状態異常の強化スキルで、付加した火傷の効果時間が延長される。

■リベレーション（Auto）
状態異常の火傷になった対象から受ける被ダメージを軽減する。

スキルセット2:水属性スキル

高速回転する水の精霊を召喚。3体まで召喚でき、ヒット時にMP回復。

広範囲の氷柱攻撃。水耐性が無い対象ならば、1発で凍結状態にできる。

■アイスブレイク（Auto）
凍結した状態の対象に対し、水属性のダメージが通りやすくなる。

■フェイタルパワー（Auto）
状態異常の対象に対して、クリティカル発生時のダメージアップ。

ノーマル共通　Dタイプ初期スキルリスト

スキルセット1:地属性スキル

敵を引き付けるゴーレムを配置。耐久力切れor再度の配置入力でさく裂。

ガード～浮かせ打撃の連係。ボタンを押し続けでガードを維持する。

■ステイシス（Auto）
状態異常の強化スキル。脱力状態の付加効果がアップしてくれる。

■エクセシブカウンター（Auto）
攻撃動作中の対象に対して、クリティカルの発生率がアップする。

スキルセット2:風属性スキル

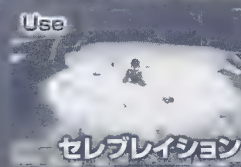
風属性の射撃スキル。間合いが狭く、接近しないとヒットさせられない。

射程無限の雷攻撃。最大3ヒットだが、1体に対してはーヒットのみ。

■ウェザリング（Auto）
状態異常の強化スキル。出血のスリップダメージ間隔が短くなる。

■ハンターサイト（Auto）
対象との距離に比例して与ダメージがアップ。遠いほど強くなる。

ノーマル共通　Oタイプ初期スキルリスト

スキルセット1:光属性スキル

全パラメータアップの魔法陣を設置。[illegible]一定時間持続する。

味方ヒット時にHP回復する光弾。敵ヒット時にはダメージを与える。

■マナドレイン（Auto）
[illegible]の対象に対し、攻撃ヒット時のMP回復量がアップする。

■スタンスマッシュ（Auto）
コンボを継続することで、すべての攻撃に[illegible]効果を付加する。

スキルセット2:闇属性スキル

[illegible]闇弾を自動で連発する。

[illegible]HP吸収レーザー。

■ポイズンイーター（Auto）
[illegible]状態の対象に対して、攻撃をヒットさせる度にHPが回復する。

■クライシスパワー（Auto）
自身のHPが少ないほど、[illegible]効果がアップする強化スキル。

ギルド㊙情報 [illegible]

新たなマルチプレイ用のボスキャラを詳しく解説!

全国協力クエスト

初級・中級・上級と、プレイヤーレベルに合わせた三つの新規クエストが登場! 準備を整えて新たなボスキャラに挑め!!

押し! 多彩なトラップも含め、一通りの性質を覚える意味でもシナリオ第二章は必ずプレイすること。

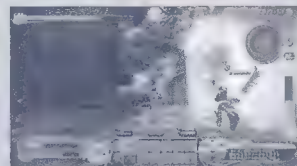
新たなボスキャラはもちろんだが、それ以上に注意すべきなのが道中のギミック。『SFC』は複雑なモノも少なかったが、『SFCR』ではパーティ間の意志疎通が重要! カギやスイッチはもちろんのこと、マップ全体がルームガーダーの場合があるため、手分けして動かないと時間が足りなくなるぞ!!

カテゴリー	クエスト名称	難易度
レイドマルチ1	戦慄の眼光	★★
レイドマルチ2	暴威の戦斧	★★★★★
レイドマルチ3	廻る三凶星	★★★★★★

稼働時に公開されている新規クエストは、レイドマルチ1～3までの3種類。2と3では難度表記こそ近いが、ボスの強さがケタ違いなので注意しよう!

アサルトスマッシャー

条件	必要Lv10 ／必要名声200
部位	両腕（与ダメージ×1.2倍）

初級クエスト「戦慄の眼光」のボスは、おなじみのグランドスマッシャー古代種。攻撃バリエーションにドロップキックや全方位のたたき付けなどが増えたが、HPは少ないので装備さえ整っていれば苦戦しないハズ。ただ、道中はタイム制限が厳しいので、マップの仕掛けを覚えていこう。

見慣れない攻撃も多いが、現役プレイヤーなら特に問題無し。ビギナーは装備を整えよう。

ミノタウロス

条件	必要Lv25 ／必要名声2,000
部位	両角（与ダメージ×1.2倍）

中級クエスト「暴威の戦斧」のボスは、初お目見えとなる新ボス・ミノタウロス。レイドマルチの例に漏れず道中ギミックが複雑なので、慣れるまでは全体マップを表示させよう。ボスが動き回るために破壊部位を壊しづらいが、破壊後は厄介なバインドボイスの範囲が狭くなるぞ!

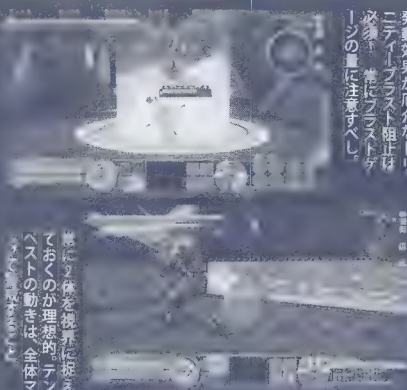
高威力の攻撃はかりだが、準備モーションは見分けやすい。突進は確実に避けること!

廻る三凶星 BOSS

トリニティー

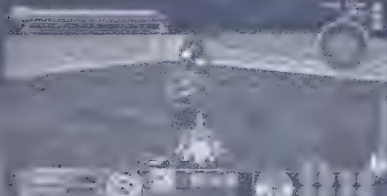
開放条件	必要Lv30 ／必要名声2,500
破壊部位	頭部（与ダメージ×1.2倍）

初公開から約一週間が経過し、そろそろセオリーが確立してきたであろうトリニティー戦。ここでは、戦闘中だと理解しづらいボスの性質と、フィールドのエリア効果についてを詳しくレクチャーするぞ!

既に現役プレイヤーの多くが体験済みだと思うが、シリーズ史上最強と呼んでも過言ではないトリニティー戦。特徴的な動きを見せる三体の同時戦闘に加えて、フィールド効果のギミックが絡むことが、生還率を大きく引き下げている。どういった方針で倒すかにもよるが、「トリニティーブラスト阻止」と「クロスゲージ後の集中攻撃」の二つは必須事項! さらに属性バランスが重要なポイントで、属性が偏っていると思ったようにダメージを与えられない。また、回避動作よりもガードの重要性が増すため、プレイスタイルに影響が少ない武器であれば、迷わずサブスキルをDタイプに変更しよう。

発動効果が厄介なトリニティーブラスト阻止は必須。常にブラストゲージの量に注意すべし。

ておくのが理想的。テンペストの動きは、全体マ

フィールドのエリア効果

三色に色分けされたフォールドが光っている間は、それぞれにエリア効果があることは周知の事実。だが、実は光る前の状態から、スキルタイプに対応したダメージ強化が適用されている（下記リスト参照）。エリアが光るボス強化の条件は二つあって、厄介なのがグラシアによるエリア強化。戦闘中に緑or赤エリアが光った場合は、そのエリアに止まるとHPが削られていくので早めに退避しよう。

ボスを倒すことで、該当エリアが常に点灯する。戦いやすさを考えた場合、青エリア以外を最後に残すのがよさそう?

緑色エリアの効果
- ・バランスタイプだと1.3倍!!
- ・移動速度1.2倍+毒の効果!?

状態異常の表示は出ないがエリア強化で毒のスリップダメージあり

青色エリアの効果
- ・ディフェンスタイプだと1.3倍!!
- ・防御力0.5倍+HPが回復!?

HP回復の表示は出ないがボスの耐久力が回復し続けるので注意!

赤色エリアの効果
- ・オフェンスタイプだと1.3倍!!
- ・攻撃力1.4倍+火傷の効果!?

エリア強化された状態で踏み込むとスリップダメージを受け続ける。

テンペスト:風&地属性

リーダー格のテンペストは、一撃離脱のダッシュ攻撃を繰り返す厄介なボス。「全体速度上昇」がトリニティーブラストの発動効果で、コレを発動されると走り回られて手が付けられない状態になる。

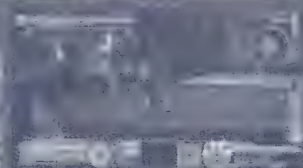
魔導銃や魔導器以外だと反撃さえ厳しいが、ガード時によろけを誘発可能。サブDタイプの持ち込みを強く推奨したい。

グラシア:水&光属性

遠距離担当のグラシアは、スキル魔法&ジャンプ移動を主体としたサポート系のボス。「全体防御力上昇（最大50%カット）」がブラスト発動効果なので、テンペスト同様に優先して発動を阻止すること。

ジャンプ移動を追いかける展開になりやすい。こちらは攻撃モーション中にダメージを与えれば、よろけを誘発できる。

ヴォルカノ:火&闇属性

近距離担当のヴォルカノは、一撃必殺のカットイン攻撃が特徴的なボス。ブラスト効果は「フィールド攻撃」なので、放置して問題無し。カットインでロックされたら、あせらず突進攻撃を回避しよう。

比べ対処しやすいヴォルカノ。Bタイプの前転で攻撃けを誘発できる。

NESiCAxLive五つの特徴

◎共通カードによるプレイデータ保存、ポイント制も導入
◎入力遅延が改善された高速I/Oインターフェイスで快適プレイ
◎新作タイトルが無料配信され、バージョンUPも同様に無料
◎すべての筐体がネットワーク接続されケータイやPCとも連動
◎さまざまな汎用筐体にも導入可能

ネシカ クロス ライブ

NESiCAxLive

NESYS回線によってゲームセンターへと無料で自動的にゲームが配信されてくる。
新作タイトルから過去タイトルまで、プレイヤーは遊びたいゲームを自由にセレクト。
そんな複数のタイトルも1枚のカードでプレイ可能。
タイトーから始まったアーケードシーンを、タイトーが次のシーンへと進化させる。

タイトーから始まる
ゲームセンターの未来形

NESiCAxLive……ってなに?

話題の最新ゲームからかつての名作ゲームまで、遊びたい時に遊びたいゲームが遊べれば……。そんなアーケードゲーマーのもしもを可能にしたのがこの「NESiCAxLive」だ。

このシステムの大きな特徴、それはすべての筐体をオンライン接続し、各ゲームセンターに置かれたNESiCAサーバーを経由してNESiCAクライアントへとゲームが無料で自動配信されてくるという点だ。これによって店舗には常に話題のゲームが稼働することとなるばかりか、さらなる新作タイトルがリリースされても基板を買い換える必要が無いのだ。しかも店舗側の設定次第ではプレイヤーがコイン投入前に配信されたタイトルの中から遊びたいゲームを選択することも可能となっており、プレイヤーにとっても経営者にとってもまさに夢のような次世代のシステムとなっているのだ。

また、「NESiCAxLive」では共通カードとなる［NESiCA（NESYS intelligence CARD）］を使うことによって、配信タイトルのプレイデータをはじめとした各種データのセーブが可能となっている。対応タイトルによってはプレイヤーのネーム入力などはもちろん、携帯コンテンツとの連動によってさまざまなカスタマイズもできるようになってくる。カードが1枚だけですむのでかさばらないという点も、アーケードゲーマーにとってはうれしいところだ。

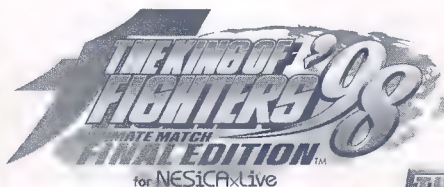
「NESiCAxLive」第1弾として12月より稼働が始まる『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』。まずは1プレイしてみてほしい!

第48回アミューズメントマシンショーにて発表された「NESiCAxLive」。早々に名乗りをあげた各社首脳陣が意気込みを語った。

どんなタイトルが遊べるようになるのか?

プレイヤーとしてやはり気になる「NESiCAxLive」で遊ぶことのできるゲーム、その配信予定タイトルは以下にあるリストの通りだ。目を引くのは『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』で、現段階では **“「NESiCAxLive」=ブレイブルーの新作が遊べる基板”** といった程度の認識の方も多いのではないだろうか?

しかし今冬には、人気作品の『KOF』シリーズを共通カード［NESiCA］に対応させた2タイトルも配信予定。さらには「NESiCAxLive」参入メーカー各社の過去タイトルも配信予定で、タイトーの名作ゲームもそのラインナップに挙がっている。往年のプレイヤーが思わず身を乗り出す名作から近所に入荷されなかったあのゲーム、さらには最新作のゲームまでが続々配信されて遊べるようになっていくぞ。

の挑戦

「NESiCAxLive」対応のKOF作品の中でも、特に『KOF'98 UM』はさらなる調整がほどこされているとのことで、非常に楽しみだ。

NESiCAxLive配信予定タイトル

■新作タイトル

ゲームタイトル	メーカー	配信予定日
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	12月9日
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive	SNKプレイモア	今冬予定
THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION for NESiCAxLive	SNKプレイモア	今冬予定
DRAGON DANCE	サクセス	1月上旬
exception	サクセス	3月上旬

■タイトーメモリーズ(仮)

ゲームタイトル	メーカー	配信予定日
スペースインベーダー	タイトー	12月下旬
ラスタンサーガ	タイトー	12月下旬
レインボーアイランド・エクストラ	タイトー	12月下旬
ドンドコドン	タイトー	12月下旬
クレオパトラフォーチューン	タイトー	12月下旬

■過去タイトル

ゲームタイトル	メーカー	配信予定日
バトルファンタジア	アークシステムワークス	12月9日
豪血寺一族 先祖供養	インデックスホールディングス	12月9日
旋光の輪舞 DUO	グレフ	12月9日
トラブル☆ウィッチーズAC	冒険企画局	12月9日
スピカ☆アドベンチャー	タイトー	12月9日

往年の名作をはじめ、今後も続々タイトルが投入されていく。今後の配信タイトルに期待!

※ここで紹介しているタイトルは2010年11月15日時点のもので、配信予定日は変更される可能性があること、ご了承ください。

NESiCAxLiveで何ができるのか？

任意に遊びたいタイトルを選択できるので、車で1時間かかるゲーセンにしか入荷されない、なんてことは無くなる。

共通カードNESiCA(NESYS intelligence CARD)とは？

近年のアーケードゲームでは当たり前となった、カードシステムによるゲームデータの保存。もはやアーケードゲームにとって不可欠ともいえるこの要素だが、「NESiCAxLive」でも基本システムとして採用されている。その際に必要となってくるのが全配信タイトルに共通して利用できる［NESiCA］だ。

この［NESiCA］の基本的な使い方は、プレイ前に筐体のカードリーダーへとかざすこと。このカードを使うことでゲームセレクトメニュー画面を呼び出したり、プレイヤーの識別などを行なうのだ。なお、この共通カード［NESiCA］に使用回数制限は無く、1枚で対応タイトルすべてに使えるぞ。

ゲームを遊べばNESiCAポイントが貯まる！

［NESiCA］を使用して「NESiCAxLive」配信タイトルをプレイすることによって、「NESiCAポイント」とよばれるポイントが貯まっていく。これは新作、過去タイトルを問わずに発生する「NESiCAxLive」共通のポイントとなっている。

また「NESiCAポイント」のほかに、各タイトルごとにもゲーム内通貨のような個別のポイントが用意されている場合もある。

今後どのようなサービスが提供されるのか楽しみにしておこう。

プレイデータやスコアの保存が可能！

カードシステムの魅力はなんといってもプレイデータやスコアの保存だろう。対応タイトルごとにその内容は変ってくるが、格闘ゲームであればリングネームの表示や戦績データなどは概ね残せると考えていいようだ。やはり自分のゲームプレイ履歴を引き継げるというのはプレイ時のモチベーションにも大きく関わってくるのでうれしいところだ。

ケータイやPCからカスタマイズも!?

プレイ内容の保存と聞いて気になるのが携帯電話やPCからのデータカスタマイズ。これはもちろん可能で、サービス内容も各開発メーカーが自由に設定可能となっている。

無料領域でできることと有料領域で実現されることに違いは出てくるが、大まかなイメージとしては、『バトルギア.net』でできたこと以上のことは可能のようだ。

「ビュウリックス　ダイヤ」との組み合わせで遅延無しの快適なプレイ環境

「NESiCAxLive」のウリのひとつが、高速I/Oインターフェイスと高速液晶による遅延の解消だ。世間で言われている「遅延」は、「入力遅延」と「画面の残像感」の2種類が存在するのだが、これが混同されているので、そのあたりも含めて解説していこう。

まず「入力遅延」とはコンパネとゲーム基板とを結ぶI/Oインターフェイスとの間に発生するもので、I/O基板に積まれたCPUと同期を取るためにコンパネとゲーム基板との間で2フレーム以上の遅延が起こってしまうというもの。それが「NESiCAxLive」では完全に解消された。

さらに「NESiCAxLive」完全対応となる新筐体「ビュウリックス　ダイヤ」には、新開発となる高速動画対応の液晶モニターを搭載。これにより「残像感」は相当軽減された。この新筐体でプレイする「NESiCAxLive」配信タイトルは、従来のブラウン管筐体と同等といえる性能を誇っているのだ。

たかだかコンマ数秒の話……、と思われるかもしれないが、猶予数フレームのシビアなコマンド入力をする格ゲーや、一瞬の判断を要するシューティングにはかなり重要。これはぜひともプレイして、実際に感じとってもらいたい。

近年のインターフェイス環境

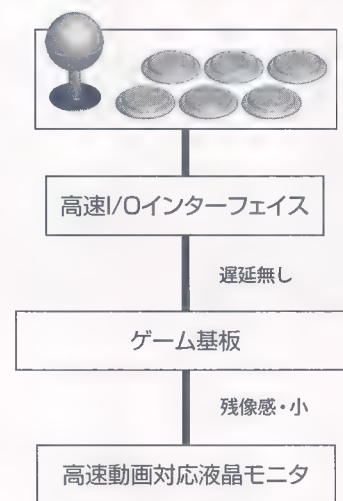
I/O基板

遅延発生

ゲーム基板

残像感・大

液晶モニタ

ゲーム基板とコントロールパネルとの間にI/O基板が入り、同期を取るために遅延が発生。そこへ液晶モニターの残像感が追い討ちをかけていた。

「NESiCAxLive」に高速I/Oインターフェイスを搭載し、入力遅延は完全に解消。さらに新筐体「ビュウリックス　ダイヤ」の高速液晶で、体感での遅延は限りなくゼロに近づいた。

NESiCAxLive構成図

店舗外

データセンター

NESYSルーター

NESYS回線

インターネット接続

TAITO NET ENTRY SYSTEM

HUB

NESiCA無線ルーター

データセンターには認証や配信用、ランキング、課金やプレイデータの保存といった用途別にさまざまな複数のサーバーが用意され、「NESiCAxLive」を構築していく。

各種サーバー

Giga HUB

NESiCAサーバー

NESiCA
(NESYS intelligence CARD)

この店舗内に設置されたサーバーでNESiCAクライアントを管理。

筐体(NESiCAクライアント)

「NESiCAxLive」完全対応の新筐体「ビュウリックス ダイヤ」はもちろんのこと、さまざまな汎用筐体にカードリーダー付きのNESiCAxLive対応コンパネを搭載したものでもプレイ可能だ。

[NESiCA]を筐体のカードリーダーへとかざすことでプレイヤーを認識。1枚のカードですべての対応タイトルを遊べる。

店舗内

店舗サーバーへゲーム配信

「NESiCAxLive」では最新作から過去の名作ゲームまで、さまざまなタイトルが今後続々と追加されていく予定だ。そしてそれらの追加タイトルは、その都度無料で契約を交わした各ゲームセンターへと配信され続けることとなる。それは今後その店舗で遊ばれるか分からない基板を購入しなくても済み、遊ばれないゲームの負債を負うことなく運営できるということだ。

配信されてきたゲームのデータは店舗内に設置された「NESiCAサーバー」を中継し、「NESiCAクライアント」へと収められ、コンテンツは延々と蓄積され続けていく。

では、この無料で増え続けるというコンテンツはどのようにして運営されているのか？ それはプレイヤーの投入したコインから、従量課金によって店舗、各開発メーカー、タイトーへと分配されることで成り立つのだ。

どのゲームセンターに行っても目当てのゲームが遊べる「NESiCAxLive」は、店舗の都度基板購入という投資のリスクは無くなるが、サービスの質を向上させないと他店舗に顧客を取られてしまう可能性も出てくる。これにより、快適な環境で遊べるゲームセンターが増えれば、プレイヤーにはうれしい限りだろう。

「NESiCAxLive」に完全対応した「ビュウリックス　ダイヤ」。左ページでも解説しているが、高速I/Oインターフェイスと高速動画対応液晶モニタによって、旧JAMMAのころのゲームと同様な感覚でプレイできる。また、店舗側でモニタを回転すれば縦画面にも対応可。今後は縦シューも配信されていく予定だ。

生みの親、藤本氏に聞く NESiCAxLiveの未来とは？

PROFILE
藤本貴文
株式会社タイトー
AM事業本部 AM開発統括部 副部長
NESiCAxLive プロデューサー

ネットワークを使用したコンテンツの無料配信という新たなスタイルとなる「NESiCAxLive」。未来のゲームセンターを見据えたシステムに込められた、仕掛け人のその思いとは？

スペースインベーダーでゲーム基板というシステムを普及させたタイトーとして何をすべきか考えた

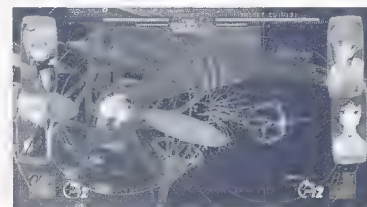
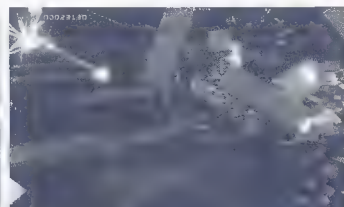
――さっそくですが「NESiCAxLive」とはなんなのか、説明をお願いします。
藤本　従来までの基板を売るというものではなく、ネットにつなげてダウンロードすることで基板を入れ替えることなくゲームを配信するという仕組みです。5桁に届く勢いで基板が売れていた時代もありましたが、最近は100枚超えるかどうかというものも多くて、基板を売るというビジネスがそもそも成り立たなくなってきています。ディストリビューターが次々と倒産していき、全国への流通も難しい状況になってしまっていて、ここは建て直しをしないといけない。汎用筐体と基板を売るというビジネスモデルは、弊社の『スペースインベーダー』で作ったものといえますので、それを変えていくのも私たちの役目だろうと。そういった意気込みで「NESiCAxLive」を考えました。
――「NESiCAxLive」の売りはどのような点ですか？
藤本　今までのビジネススキームの中で最近破綻し始めているのが、基板が高騰してきたということがあります。高価な基板を買ったもののインカムが悪くてペイできない。だから新しいものを入れたいけれど、それがまたインカム悪かったら……と、二重苦三重苦となっていってしまうんです。「NESiCAxLive」では「NESiCAクライアント」の中に全タイトルが配信されますので、インカムが悪くても店舗に合った別タイトルへ無料で切り替えられる。こういったところが一番店舗のメリットですね。
――ゲームの配信が全て無料ということですが？
藤本　基板が売れないというところを改善していこうと始まっていますので、ならば無料で配信していこうというところです。今までは新作が出たら新しい基板を買わなければならなかったのですが、そのままずっと運用していけるのです。
――ということは、店舗側に月々の定額徴収といったものがあるのでしょうか？
藤本　それもありません。プレイヤーが遊んでくれたことによって、開発メーカーは開発費を、タイトーはデータセンターなどの運用費を、1プレイごとの料金を三者で分配していき、プレイヤーに遊んでもらうことをビジネスにしていくものです。もちろん筐体やサーバーなどの初期導入費用はかかってしまいますが、それをペイしてしまえば、あとは店舗の儲けになるといった感じです。
――しかもそのセット価格もかなり安いですよね。
藤本　そうですね（笑）。かなり破格ですが、業界全体のために儲けよりも下地固めを優先しました。ゲームセンターという畑が荒れ放題に荒れちゃっているので、まずはその畑を元に戻さないといけない。その次はそれからいろいろと考えればいいことで、今は畑を元に戻すことが最優先事項ですね。
――「NESiCAxLive」に対応した筐体があれば、大会を開くときにすべての筐体を同じゲームにすることも可能ということですよね？
藤本　そうです。ほかにも「NESYS HOME」という店舗用のためのネットワークシステムもあり、そこでスケジューリングもできます。月曜日はこのゲーム、火曜日はこれ……といった感じに設定することも可能です。
――では、ゲームを作る側のメリットはどのような点になるのでしょうか。
藤本　開発メーカーにとっては、今までこういったデータセンターを置いてデータをセーブしたり携帯でカスタマイズしたりという仕組みを作ろうとすると、とんでもない初期投資と運営費用がかかってしまうので、なかなかできなかったんです。それだとやはりゲームセンターも盛り上がっていかない。一番私たちが盛り上げなくてはいけないところが盛り上がっていないので、今回は腹をくくってタイトーがデータセンターを全部持つというところです。

■NESiCAデザインバリエーション

カードシステムで気になるのが、[NESiCA] 自体のデザインだろう。特に「NESiCAxLive」では現段階でもすでに人気シリーズタイトルの配信がいくつか決まっており、『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ』モデルのカードだけでも3種類が用意されている。ベーシックなNESiCAデザインが施されたカード以外に、今後配信されていくタイトルでも [NESiCA] のデザインバリエーションは用意されていくことだろう。今後の展開からも目が離せない！

ショー会場限定で配布された、ノエルNESiCA。ノエル使いの家宝になることだろう。

■サードパーティタイトル

稼働前の現段階でもすでに多くのメーカーが名を連ねている「NESiCAxLive」。各メーカーの最新作はもちろん、過去の名作タイトルが配信されるかもしれないというだけでも楽しみだ。さらに、今までアーケードゲームとは関わりを持っていなかったメーカーの参入も十分にありえるということで、今後の「NESiCAxLive」の動向から目が離せない！

稼働からさほど時間が経っていない『旋光の輪舞DUO』や、新作『exception』なども随時配信されていく予定だ。

それによって各開発メーカーが特に初期投資することも無く、ネットワークに対応したゲームが作れるようになる。ここが開発メーカーのメリットですね。あとは、今までは作ったものを売って一気にお金が来て終わり、また開発するのにお金がかかるという上下の激しい収益グラフになってしまっていたので、底のところはすごく厳しい状態だったんですね。でも「NESiCAxLive」のシステムは従量課金ですので、初めに基板代が儲からない代わりにプレイされ続けることで安定した収入が入ってくる。こういったところもメリットですね。

——ネットワークを使った対戦などは？

藤本　格闘ゲームではまだ難しいとは思うのですが、麻雀や将棋のようなテーブルゲームでは遠隔対戦といったものも考えています。店内でのLANを使った対戦といったところから徐々にやっていき、いずれはマッチングサーバーを置いたりといった展開ですね。このような依頼はもうすでに来ているので、近い将来実行されることのひとつなんですよ。

——配信予定のタイトルリストに縦シューもありますが、縦画面のゲームをプレイヤーが選ぶ場合はどのようになるのでしょうか？

藤本　筐体のモニタが横になっている時は横画面、縦になっている時は縦画面のゲームしか選べないようになっています。また、格闘ゲームのように対戦台になっている筐体はプレイヤーが切り替えられないようになっています。

——今のところ店舗側は「NESiCAxLive」を買ったというよりも『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』を買ったという感覚が強いと思うのですが、続く新作の予定は？

藤本　今後も話題性の強いタイトル配信を予定しています。また、随時アップデートを行なって燃料投下をしていきたいですね。今までの流通だとマスターを作って、ディストリビューターに配布してもらい、店舗に買ってもらわなくてはいけなかったので、時間とコストもかなりかかっていたのですが、そういったことがこれからは簡単に無料のアップデートによってできます。

——ネットワークシステム「NESiCA」でどのようなことができるのでしょうか？

藤本　今まではゲームごとにカードを変えなくてはいけなかったんですけれど、「NESiCAxLive」では一枚のカードで複数タイトルが遊べます。その先駆けが『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』となっています。タイトルによって「NESiCA」でやれることは変わってきますが、戦績が残せたり、自分の名前が表示できたりと、そういったことができます。中身もバージョンアップされていきますので、また時が経てばできることが増えていくというような感じです。今回新たに出る『KOF』の2タイトルも、名前を表示できたり、戦績が残ったり、称号が付いたりといったところはできるようになる予定です。

——では過去タイトルはどのようになってくるのでしょうか？

藤本　過去タイトルは基本的に当時出たものと変わらないので、そういった追加要素はありません。ただ、プレイした時に「NESiCAポイント」と呼ばれるポイントが付きます。これは新作タイトルを遊ぶことでも発生して貯めることができます。

業界全体のために儲けよりも下地固めを優先した

——今後タイトルが増えてきた時に、遊びたいゲームを選ぶのが大変になってくると思うのですが。

藤本　ゲーム選択画面にメニューがありまして、ジャンルごとに分けたりといったことができるようになっています。配信タイトルが増えてきましたら、ユーザーさんの"お気に入り"を作れたりといったアップデートも考えております。

——配信予定リストを拝見していると期待が膨らむのですが、アーケードの主要な開発メーカーにはもう声はかけ終わったぞ、といった感じでしょうか。

藤本　逆にお声掛けをしていただいて説明に行くことが多く、最近はほぼ毎日外出しまくっているような感じですね。

——その中には今までアーケードを作ったことのないようなところもあるのでしょうか。

藤本　あるところもないところも含めて、いろいろなところからですね。やっぱりすぐに配信できて、今までみたいに売り先を探すといったことが無いのが大きいですね。あとは、タイトーが培ってきたアーケード向けのライブラリも使えますので、そのあたりの検証も短縮できます。

——今までアーケードゲーマーにはまったく知られていなかったメーカーもこれから出てくるかもしれない、といったところでしょうか。

藤本　そうですね、出てくる可能性は大いにあると思います。今はそのためにも日々奔走しております。

——本日はお忙しいところありがとうございました。

（2010年11月タイトー海老名開発センターにて）

稼働初期はともかく、タイトルが増えれば増えるほどソート機能は便利なハズ。さまざまサービスの追加に期待したい。

NESiCAxLiveのタイトルをプレイする

STEP-1

NESiCAを筐体にかざす

プレイされていない状態の筐体では、直前に遊ばれていたゲームのデモ画面が流れている。そこへコインを投入してしまうと、クレジットはそのゲームのものになってしまうのだ。まずは筐体のカードリーダーへと[NESiCA]をかざして、メニュー画面を呼び出そう。

STEP-2

ゲームリストが表示されるので遊びたいタイトルを選択する

カードをかざすとその筐体でプレイすることのできるゲームのリストが画面に表示されるので、遊びたいタイトルを選ぼう。筐体のモニタが縦置きの場合は縦画面、横置きの場合は横画面のゲームしか表示されないので安心だ。表示タイトルが多すぎてゲームが見つからないときは、ジャンル別などに絞って検索をかけてみよう。

STEP-3

ゲーム画面になったらコインを投入

ゲームリストから遊びたいゲームを選んだら、そのゲームの画面が表示されるまで待とう。きちんとゲーム画面が表示されたことを確認したら、ここでようやくコインを投入だ。ゲームリスト画面の段階でコインを投入してしまうと遊びたいゲームにクレジットがカウントされない可能性もあるので、しっかりと遊びたいゲームが起動していることを確認しよう。

STEP-4

ゲームスタート～ゲームオーバー

後はスタートボタンを押してゲームをプレイ！　これについては今までのゲームと変わらないので説明不要だろう。プレイデータの保存はネットワークを通じてタイトーデータセンター内のストレージサーバーへと自動で行なわれるので、プレイ終了後にも特別にしなければいけないことはないぞ。

注意すべきは1箇所のみ

「NESiCAxLive」でゲームを遊ぶ上で注意したいのが、クレジットの投入タイミングだ。上記のフローチャートを参考に、目的のゲームが画面に表示されているのを確認してからコインを入れよう。

また、過去タイトルのゲームを横に並んで2P同時プレイで遊ぶ場合、1P側のプレイヤーがカードをかざしながら自分の分のコインを投入し、その後2P側のプレイヤーがカードをかざしながらコインを投入することで、それぞれのプレイヤーに「NESiCAポイント」が貯まるので覚えておこう。

これで「NESiCAxLive」についての予備知識も万全だ。あとはゲーセンで実際にこの未来形ゲームを堪能してみよう！

第17回 ゲームサイドの真実! 編集長、激白の2時間

業界ミステリー 発見ツアー ぎみゅーだ、とらいあんぐる!

by葉生田采丸

雑誌という方法では
これからの発展が
望めない状況に
なってしまった
というのが
休刊の理由ですね
いろいろ
やってはみたん
ですけどね。

手詰まりで
いったんリセット
しないと……って
なったんですか
ですね

ユーズド・ゲームズから
14年やってきてるわけ
ですから、残念でしたね

その際「やめないで!」との
声もたくさんかけて
いただいて……

今回のシューティングゲームサイドへの
大きな活力になりましたね
SHOOTING
というわけで
この本にはこれまでの反省とノウハウ
をしっかりと生かしています

チェック
新しい本は
シューティングゲーム
専門誌!
ブーーン

素朴な疑問ですが
なぜシューティングゲーム
専門なのでしょうか
アクション
格闘
RPG
アドベンチャー
音ゲー
ジャンルはいくらでも
ある中で……

理由は二つ

ゲームサイドでも
シューティング特集を
やってきて
反響が大きく、手応え
があったことが一つ。

それと、他誌とは競合
しない、独自性の強いものに
したかった、ということです

総合誌ならファミ通さん
ハード別なら各誌ありますし、
アーケードはアルカディア、そんな中
個性を出すのは難しいです
もんね……

全部網羅され
てるんですよね

なるほど
だから「ジャンル分け」
ってワケだ
はい
シューティングは先ほど言った
ように熱心なお客様がいます

シーン的にも、スペースイン
ベーダーがケータイで大ヒット
していたり、ダライアスが復活
東方はじめ同人では一番
盛り上がって数もでてる
ジャンルなんですよね

常に新作
でてるもんね
少し前は衰退ジャンル
とかいわれてたよなー

で、
シューティング
やることは
決まった、と
その後は?

ん……それで内容
なんですけど
いろいろ
考えた
結果、やはり

メーカーさん、お客さん、メディアがみんなで
盛り上がって活性化する、WIN-WIN-WINな
関係が一番ですよね

ゲームが売れて市場が
暖まれば本も売れる
わけですし
メーカー
情報
買
ソフト
買
メディア
情報広め
お客
まったく
まったく

では、ウチはシューティング
のために何ができるの
だろう……と考えると

シューティングのお客さん
はコアゲーマー層が
多く、ネットも見られる
人が大半です
人気作は攻略DVDもある
そうなると、攻略は
ネットやDVDで事足りる

同じように新作情報も
普通のリリース情報は
ネットなどでやりつくされて
しまうので……

アクションやシューティングなんかは動きがあるから本より動画サイトの方が圧倒的に役立ちますもんねー
ページに制限のある雑誌より同人の方がくわしく攻略してたりしますし……
新作の第一報は回転の早い大手ネットにまわされてしまうし

そのへんも「競合をさける」という部分ですね

そこで、
シューティングゲームサイドで目指した方向の一つが……

ゲームへの興味や理解を深める「資料性の高さ」です
ほう

ネットや他誌ではタイトルのプレスリリースを載せて、それだけで終わってて情報が分散してることも多いんです
あーそれわかるわ〜

メーカーも話題を長続きさせたい部分があって情報を小出しにしてくるんだよなー
こんなかんじでさぁ
新タイトル○○!
こんなシステム、ストーリー、キャラはこんなん!
発表前に新情報!追加キャラ発表!
発売日!スクショ大量出し!

チェック!
「資料性」を強化!

メーカーさんに協力していただき最大限の開発資料、イラストをお借りできました
こりゃー1点ものだわ
インタビューもたくさん載せてますよー!

メーカーさんも情熱があり、快く協力してもらえた、とのこと
やっぱりメーカーも盛りあげたいんだろうなー

そして記事はカルチャー部分を主に、歴史やキャラ、世界観を深く掘りさげています

シューティングって世界観とか背景とかめちゃくちゃ凝ってるゲーム多いのに、けっこう放ったらかしにされてることがありますもんね
本当にもったいないとおもってたんですよー
ケイブシューや、旋光の輪舞、同人の東方とかキャラ人気もすごいよね

ですね　たいていの記事で注目されるのはシステムばかりですから
うーん
シューティングのシステムなんて、そこまで大差ないと思うんだけどな

とにかく「ココだけしか読めない記事と資料」を軸に
なーるほどねー
記事を書く上で「どうしたらゲームを遊んでもらえるか」をすごく意識しました

ん?

広告が無いんですね?この本
ああ

ゲームの広告はやめました
えっ

ゲームサイドのころ、特集した新作ソフトに読者から微妙な評価が下ったことがありました
そんなとき「広告だしてるメーカーをヨイショしてるんじゃ?」なんて事を言われたわけです

面白い記事が読みたいのに
ウチのコアな読者には広告まわりがノイズになってしまってる面もあったんです

まあスポンサーですからね
そっかー

いろいろ型やぶりっスね!!
まさにムックにちかい
(取材時11月4日)

休刊の後、ゲーム以外の雑誌とか作ろうとは思わなかったの?
ええ

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第17回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は、本誌でも今回特集記事を掲載し、12月中旬稼動予定の『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』について。何やらスマートフォン対応に可能性を感じているとか?

マッシュアップ時代よ来い!
(Webとゲームセンターの新時代)

Twitterの隆盛で、中央に位置するハブとなるWebサイトと、外部のWebサイトとの連携による相乗効果を体感することが多くなってきているかと思います。

従来、一つのWebサイトの持つ資源は、そのサイト自身が独占して、外部からは使わせないという運用をするのが普通でした。

しかし、Googleの台頭と、Google Mapsの資源解放、外部のWebサイトへの埋め込み許可、そしてJavaScriptの再評価がWeb2.0といううねりを作り出しました。

Webサイトの持つ資源を一定のルールの元に外部サイトに公開し、外部のサイトはその資源を元に応用サイトを作るのです。

そしてWeb2.0の旗印のもと、Webサイトがインフラとしても機能し始めるようになり、サイト同士が有機的に結び付くような世界が構築され、相乗効果が生まれて人がWebに集まるという現象が起きています。

さて、我らがアーケードゲームはといえば、携帯電話のUDIDを元にした認証、IPアドレスによるアクセス制御を施し、携帯電話の世界の中にその可能性をとどめることが多かったといえます。

しかし、今度の『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』は、スマートフォン対応です。スマートフォンでは基本的にIPアドレスによるアクセス制御、UDIDを元にした認証、携帯事業者による課金などがしづらい、あるいはできないため、スマートフォン対応は、従来自由度を制約してきたそれらの前提の撤廃をも意味します。

公式サイトの資源の外部サイトへの明示的な公開はされないものと思いますが、そこを糸口として連携を試みるアプリケーションやサイトは必ず出現するでしょう。

それをつぶす方向性には行かないでほしい、というのが私の考えです。

放っておけば各種ブログ/マイクロブログとの連携、SNSとの連携が実現するはずですが、それによりプレイヤー人口の増加、コミュニティの活性化が促されると考えるからです。公式サイトがSNS的な機能を内包するというのとはまた別の話です。本作のプレイヤーのアクティビティが、プレイヤーでない人にも伝播することが重要です。

アーケードゲームにおいては、特に人とのコミュニケーション、つながりというものが重要ですが、Webを武器にすれば、それは何倍にも強力になることでしょう。

カプコンが「カプコンアーケード for iPhone」をリリースしました。ゲームセンターを思わせるトークン制を採用し、またTwitterとの連動を実現しています。技術的には、これを集計したサイトを構築したり、最高得点をブログパーツにして自分のブログに貼ることも可能でしょう。これをきっかけに、iPhoneだけでなく、アーケードゲームが作り出すコミュニケーションが新しい一歩を踏み出すことを願ってやみません。

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。忍者キャラ好き&いぶき使いなので『スパⅣ AE』には興味津々。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●新潮流をもたらすNESiCAxLive。厳しい目を向ける開発者も居る。ゲーム開発の原価＋利益回収が先送りされ、それに耐える体力が求められる。アーケードゲームもソーシャルゲームよろしく、アジャイルな開発スタイルに移行していくのかも？ いい方向に向かうよう願いたい。（杉田）

●闘劇'10FINALのDVDがようやっと発売決定！ 諸般の事情によりebten限定発売となりますが、第一弾は『ストⅣ』と『ブレイブルー』の2本ですよ！ DBACは多人数で遊ぶ楽しさと、一人で遊ぶ楽しさ、両方のMIXバランスが良い感じです。まずは友人や同僚に声掛けして遊んでみてほしいです！（霜田）

●珍しく店舗規模の格ゲー大会に足を運んでみた（見学しに）。そこには全国規模の大会とは違うながらも味わいのある雰囲気があり、こういったものが支持されているってことは、格ゲー業界もワンチャン復権あるよ～などと妄想してみたり。大会の雰囲気、いいよね！（MHP3予約忘れitakyo）

●これまでは毎回ゲーセンで保護されていた『ボーダーブレイク』のICカードが、7回目の家出にして行方不明に。今は再発行できるから被害は少ないけど、さすがに気を付けねば。『戦国大戦』や『BBCSⅡ』はプレイ終了後の書き込みが無いから、「読み込ませたらすぐに回収」を心掛けよう。（河野）

●いよいよ『WCCF IC 09-10』稼働間近!! 僕の推測が正しければ今回はスペインデッキが強いに違いない（答:ずっと強い）。そして今回はアンチスピードスターが必須な予感（私見ですが）。コンピレアチームスタイルで持ってそうなのいないかな～、と妄想にふける秋の夜長です。（松浦D）

●今月の「俺にゲームを語らせろ!!」。現在のゲームカルチャーの礎を築いた"ファースト世代"が語る熱い思いと貴重なエピソード、いかがでしたか？ 過去から獲得するべきは優しい思い出ではない。未来へのヒントでは？ そう思いながら毎月担当しています。大堀社長、また新宿三丁目で飲みましょう～！（ヤエ）

●ついに稼働した『戦国大戦』。ガッツリやり込みたいのですが、ちょうど忙しい時期と重なってしい、脳内でシャドウ戦国の日々です。そして『BBH2010』ではサイン入りカードキャンペーンがスタート!! 落ち着いたら、信長とご一緒いき球団のカードをゲットするため、モンハン片手にゲーセン通いが続きそうです。（新藤）

●10月に編集部へ来て、今号から本格的に参戦です。以前は家庭用のゲーム雑誌を作っていたので、ゲーセンの話題はご無沙汰でしたが、じわじわガンバります。ところで最近のマイブームは『ラーメン次郎』の「ドカ盛り」系。上に乗った野菜のトッピングが多すぎて、いくら掘っても麺に辿り着けなーい!!（WEAPON）

●最近はパンティ＆ストッキングwithガーターベルトなるアニメにハマリ中。思わずニコ動で課金して全話視聴してしまうほどに（笑）。話は本当にくだらなさMAXなんだけど、音楽とギャグのテンポのよさがお気に入りです。あー、サントラ買おうかなー。（がーくん）

●今月の『ギャルズアイランド 萌え魂』は、ほんたにかなえ先生の超キュートなお市！ 編集部でイラストを眺め、キュンキュンしながら今号のお手伝いをさせてもらいました。このイラストを使ってグッズなどを作ってくれれば、10、20個は買いたい！ 偉い人、お願いします！（よるよる）

●『ダラバー AC』、『ブレイブルー CS2』と楽しみなタイトルが続く12月。実はこっそり楽しみなのが、当時ほとんど遊べなかったNESiCAxLive配信予定の『スピカ☆アドベンチャー』だったり（笑）。それにしても、田辺みさこ好きとしては某俺妹の麻奈実をプッシュしていかざるをえないっ！（げっつ☆）

●ついに戦国大戦稼動！ そんなわけで仕事の合間にプレイしてたり。そんなこんなで軽くなる財布。なのにこの原稿が終わった直後にPCがFREEEEEEZE!! 大ピンチ（笑）あああああ、俺の戦国代が消える～!!（age）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 恵介／松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／大堀康祐／がーくん／KYO／げっつ☆先生／ケンちゃん／こぴ／3ch／C・LAN（トリスター）／スズキド／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／とき／なたく／はと／ハナダ／不動／マンモス丸谷／miya／モリカワ／yK／よるよる
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／今井神／葉生田采丸／ほんたにかなえ／八木ゆかり／春人／憂／幸宮チノ／ワンカップP／
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍意
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合わせに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告— to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

格ゲー２大タイトルを総力特集！

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

そのほか攻略、強力連載陣にも目が離せない！

戦国大戦、WCCF IC 2009-2010 ほか

NEXT NUMBER 2011年2月号は

2010年12月27日（月）発売予定　予価980円（税込）

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア１月号［No.128］ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.128
第14巻 第1号 通巻第127号 平成22年11月30日発行（毎月1回30日発行）雑誌11447-01
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

いきなりクライマックス

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り
3月号／12月16日（木）必着
4月号／1月17日（月）必着
5月号／2月16日（水）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された「番号」を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

創立10周年記念企画14誌合同年間定期購読キャンペーン開催中!

アルカディアの年間購読料は10780円(送料込)
特別定価が何回あっても、追加料金はいただきません!

アルカディアの定期購読を申し込んだ人は、もれなくこの特製猛者Tシャツがもらえるぞ!

エンターブレインは、今年で10周年!
創立10周年記念企画として、14誌同時に上記のサービス内容で定期購読のキャンペーンが今夏より来春までの期間限定で実施開始!
折しもアルカディアも創刊10周年ということで、記念Tシャツを制作!
ちょっとダサカッコイイ猛者Tシャツが完成!
これであと10年は戦える。
というわけで期間中に申し込んでくれた猛者には、小ゼルTシャツをお贈りします。1冊と各送料分はお得なので、もりっと注文ヨロシク!

キャンペーンで得する四つのポイント。

◎年間定期購読で1カ月ぶんサービス!
(※週刊ファミ通、コミックビーズログ キュン!、Fellows!は除く)
◎特別定価号の差額と送料はサービス!
◎各誌ノベルティーグッズ付き!
◎申し込み2誌ごとに図書カード(500円分)をプレゼント!

定期購読に関する注意事項

- 当キャンペーンは、2011年3月31日のお申し込み分までが対象です。
- お申し込みは、弊社通販サイト【エビテン(ebten)】で受け付けております。
  http://ebten.jp/eb-store/
- お届け開始号は、ebtenのお申し込みページをご確認ください。
- 商品のお届けは発売日から2～3日遅れる場合がございます。
- 商品のお届け先は、日本国内に限らせていただきます。
- クレジットカードでのお支払いの場合、お届けを開始する月に決済を行ないます。
- 代金引換でのお支払いの場合、商品お届け開始号のみ佐川急便の宅配便にて発送を行ないますので1年分の代金を配達員にお支払いください。
- 年間定期購読をご契約頂きますと、中途解約に応じることはできません。
- 当キャンペーンに関するお問い合わせ
  エンターブレインカスタマーサポート
  ☎0570-060-555
  (土日祝日を除く12～17時受付)
- その他の注意事項は申し込みサイトをご確認ください。

特設サイトURL http://www.enterbrain.co.jp/10th/

年間定期購読ができるエンターブレインの14誌&ノベルティーグッズ一覧

週刊ファミ通
毎週木曜日発売・定価370円
年間購読料18000円
特典 Tシャツ

ファミ通DS+Wii
毎月21日発売・定価690円
年間購読料7590円
特典 図書カード

ファミ通Xbox 360
毎月30日発売・定価690円
年間購読料7590円
特典 Tシャツ

ファミ通WAVE
毎月30日発売・定価990円
年間購読料10890円
特典 DVDケース

アルカディア
毎月30日発売・定価980円
年間購読料10780円
特典 小ゼルTシャツ

サラブレ
毎月13日発売・定価720円
年間購読料7920円
特典 トートバッグ

ファミ通コネクト!オン
毎月27日発売・定価800円
年間購読料8800円
特典 WebMoneyカード

B's-LOG
毎月20日発売・定価880円
年間購読料9680円
特典 ポストカードホルダー

GOLF mechanic
毎月4日発売・定価990円
年間購読料10890円
特典 タオル

コミックビーム
毎月12日発売・定価540円
年間購読料5940円
特典 手ぬぐい

Kamipro
毎月23日頃発売・定価940円
年間購読料10340円
特典 Tシャツ

オトナファミ
11月から毎月20日発売・定価580円
年間購読料6380円
特典 ポーチ

コミックビーズログ キュン!
偶数月15日発売・定価680円
年間購読料4080円
特典 トキメキさんぶさかわミラー

Fellows!
偶数月15日頃発売・定価680円
年間購読料4080円
特典 フローティングペン

※ノベルティーグッズは変更になる場合あります。
※表示価格はすべて消費税込みです。

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-01
4910114470117
00933